ddLV dentro de LA VIÑETA

La revista mensual del cómic + estudios, noticias y entrevistas. Número uno

CHRIS BACHALO

Repasa su carrera y habla de próximos proyectos en una entrevista exclusiva para *dentro de* LA VIÑETA

Secciones de opinión en exclusiva a cargo de

★ *Larry Hama*

★ *John Ostrander*

Roy Thomas escribe para *ddLV* de su experiencia en ***Los 4 fantásticos***

Estudios sobre

·***Matt Wagner***

·***Jim Steranko***

·***Hitman***

Noticias que no podrás leer en otros sitios

Con las firmas de: *Lorenzo Díaz, Yexus, Rubén Paniceres, Norman Fernández, Germán Menéndez, Javier Riva, Miguel Campoviejo ...etc.*

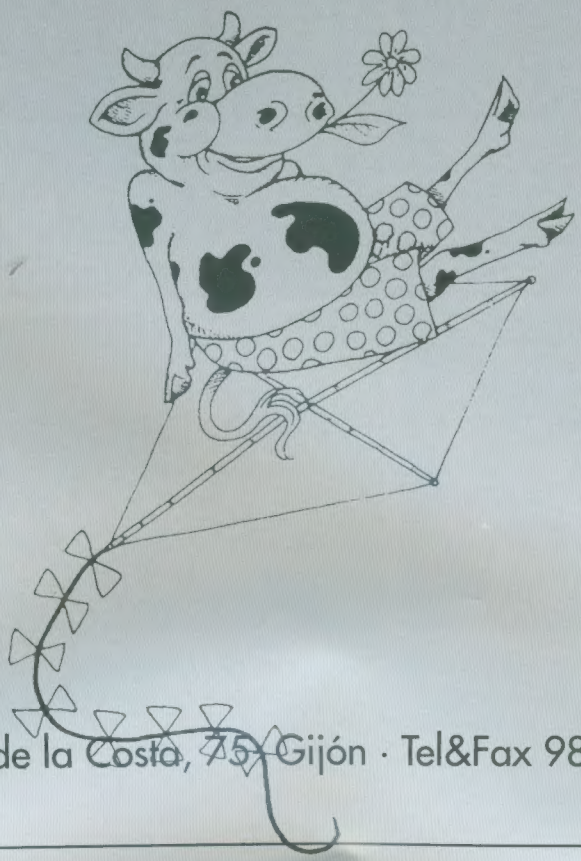
250 Ptas.

DUDE COMICS

LA
LIBRERÍA ESPECIALIZADA DE GIJÓN

ARCO IRIS

Todos los cómics nacionales y de importación
ciencia ficción + revistas especializadas + merchandising



Carretera de la Costa, 75 · Gijón · Tel&Fax 985 33 28 20

SUMARIO

2 HOLA!

Sección dedicada a dar noticias sobre lo que se ha cocido, se cocina, y se está precalentando en el paisaje de la historieta, en sus aspectos comerciales, creativos y entrañables. Servido con el peculiar humor de **Miguel Campoviejo**.

5 ¿Cuál es la Gran Idea?

El escritor y guionista norteamericano **John Ostrander**, autor entre otros de *Grim Jack*, *The Spectre* o *The Kents*, inicia su colaboración con *dd*LV ofreciendonos sus reflexiones sobre el acto de escribir.

6 STERANKO

El viejo mito de los sesenta analizado por uno de sus más apasionados estudiosos: **Rubén Paniceres**.

13 El punto de vista de un rebelde

Columna de opinión que el guionista, editor y dibujante, **Larry Hama** escribirá, en exclusiva, para los lectores de *dd*LV. Todos los meses.

14 HITMAN

Germán Menéndez se interna en los interesantes aspectos de uno de los personajes con mayores atractivos, de entre lo último fabricado en Inglaterra para la industria comiquera estadounidense.

20 CHRIS BACHALO

El dibujante de *Muerte, el alto coste de la vida* y *La Patrulla X*, entre otros títulos, habló largo y tendido para esta revista. Lean el resultado.

32 LOS 4 F

Roy Thomas, el prestigioso guionista, cuenta para *dd*LV sus experiencias personales con una de las creaciones fundamentales del cómic americano del último medio siglo.

38 Matt Wagner

Norman Fernández nos acerca, en profundidad, a la obra de uno de los autores más inclasificables y valiosos del actual cómic norteamericano. **Norman** preparó un libro monográfico sobre **Matt Wagner** del que este artículo es un prometedor avance.

45 QUEREMOS TANTO AL CÓMIC

Parafraseamos el título de un libro de **Julio Cortazar** para nombrar la sección de recomendaciones y reseñas. Sin puntuaciones. Comprueben como por el caos, si es creativo, se transita felizmente.

Contraportada

Para completistas. Siempre que las necesidades publicitarias nos lo permitan, ofreceremos a nuestros lectores una ilustración de algún autor significado. Rigurosamente inédita. Comenzamos con **Lorenzo Mattotti**, el dibujante italiano autor de *Fuegos*. Seguiremos con el barcelonés **Ricard Castells**, dibujante de *Lope de Aguirre. La expiación*.

Hace unos meses parecía que las revistas que hablaban de historietas iban a desaparecer. Nos asustamos tanto que ideamos una nueva publicación sobre cómics, que tapase el hueco de las que se iban. Y, mira por donde, ahora es como si hubiese llovido, las revistas sobre tebeos surgen como setas. Eso es estupendo.

Por ello, estuvimos a punto de deshacer este proyecto y sentarnos a leer lo que, tan bien, están haciendo otros. Pero el barullo que habíamos montado con nuestros planes era tal, las espectativas tan ilusionantes, los apoyos tan espectaculares que definitivamente optamos por dejar que naciese la revista que estás leyendo.

No queremos hacer más de lo mismo que ya se está haciendo. El lector de ***dentro de* LA VIÑETA** debe saber que lo que lea en esta publicación no lo habrá visto antes impreso en las revistas americanas, o europeas. Los artículos de opinión firmados por **Hama** u **Ostrande**r son escritos, exprofeso, para ***dd*LV.** El trabajo de **Thomas** sobre Los 4F está, igualmente encargado para está revista, y las firmas de autores extranjeros que se irán incorporando en los próximos números -**Jaimie Delano**, **Juan Sasturain**, etc.- han sido pedidas desde y para ***dentro de* LA VIÑETA**.

La amplia entrevista que incorporaremos en cada número, será realizada en exclusiva; no la habréis leído el mes anterior en el Wizard o en el TCJ.

Los estudios y artículos sobre obras y autores que aparezcan en *dd*LV tendrán la extensión que el tema pida. No va a ser esta una publicación que despache el análisis de un cómic de largo aliento en treinta líneas.

Las reseñas, englobadas bajo el definitorio epígrafe de *Queremos tanto al Cómic*, no versarán, unicamente, sobre la más reciente actualidad o sobre lo estrictamente publicado en nuestro país. La única condición que ponemos a los reseñadores, que firman sus opiniones, es que escriban sobre lo que les ha interesado y crean recomendable para los lectores. Estamos muy mayores para perder el tiempo hablando de aquello que no nos gusta.

Todo esto no por simple afán de diferencia, o grandonismo, sino porque pensamos que siendo uno de los paises que mejores autores de cómics tiene y donde, en términos generales, se edita cuidadosamente, no deberíamos quedarnos en la segunda división del apartado crítico. Y más cuando el panorama creativo independiente surge con tanta fuerza y calidad

Este número, por autores y temas tratados, escora hacia el cómic americano. Es casual. El dibujante **Jacques Tardi** es uno de los asuntos estrella, del siguiente número. Junto a **Manara**, **Kent Williams**, **Joe Kubert**, los personajes Hellblazer y Starman, o la arquitectura comparada de Gotham city y las ciudades del dibujante belga **Schuiten**, irán desfilando en los próximos meses. Mientras, firmas como las de **Pepe Gálvez**, **Carlos Portela** o **Alejandro Viturtia**, entre otras, se sumarán a la aventura.

Tolerancia y amplitud de criterios y tendencias, al lado del necesario rigor, serán nuestras insignias identificativas.

Adelante, estas en tu revista.

dentro de LA VIÑETA

Número 1. Mayo, 1999
Publicación mensual dedicada al cómic y sus vicisitudes
EDITA
Dude Comics
DIRECCIÓN
Jorge Iván Argíz
Angel de la Calle
REDACCIÓN
Norman Fernández
Rubén Paniceres
Germán Menéndez
Lorenzo Díaz
Yexus
COLABORADOES
Larry Hama
John Ostrander
Miguel Campoviejo
Roy Thomas
Nino Ortea
Javier Riva
Alejandro F. de Caveda
DISEÑO&
MAQUETACIÓN
Creaciones Gráficas
PORTADA
A partir de dibujos de *Chris Bachalo* y *Matt Wagner*.
IMPRIME
Aleu S.A:
DISTRIBUYE
El Catálogo
CORREO
Apartado de correos 761
33400. Avilés. España
e-mail: draven@netcom.es

© para textos y dibujos: de los autores y/o editoriales

No tenemos ánimo de lucro pero todos vuestros donativos serán bienvenidos.

Depósito Legal: DLB 17077-99

HOLA!

Por *Miguel Campoviejo*

© José Muñoz

Después de siete años, y tras la grave enfermedad, afortunadamente superada, de su guionista, Alack Sinner, el más importante personaje del género negro en los cómics desde los años setenta, vuelve a la carga. Un álbum de aproximadamente cien páginas, editado por la francesa Casterman, volverá a traernos las andanzas de una de las más lúcidas creaciones de la historieta moderna. **Carlos Sampayo**, guionista, y **José Muñoz**, dibujante, han vuelto a unir sus fuerzas para sacar del silencio a la que, sin duda, es la mejor serie de las creadas entre ambos autores. El trabajo debería estar concluido para finales de este año. ¿Lo publicará alguien aquí?

Milton Cannif

Aprovechando que puede encontrarse de saldo -700 ptas. el volumen- no dudamos en recomendar la adquisición de las páginas dominicales de *Terry y los piratas*, de **Milton Cannif**, que fue editada, a principios de la década, por Norma editorial, en doce tomos y con un precio escandaloso. Busquen por las estanterías de las librerías de rebaja y disfruten, ahora que se ha hecho asequible, de una de las más bellas e interesantes épocas de la historieta. *dd*LV no desperdiciará la ocasión para, en un número próximo, dedicarle un artículo al bueno del señor **Caniff**.

Stan Lee&Jack Kirby

Chus Parrado, corresponsable de que las *Jornadas del Cómic de Avilés* tengan la mejor programación de películas sobre la historieta de cuantas convenciones del ramo se celebran en España, quiere hacer notar que en el Anual nº 1, y en el número 27 de la serie regular, de Los 4 fantásticos, recientemente reeditados por Forum en la línea Excelsior, podemos ver la influencia que, tanto en **Jack Kirby** como en **Stan Lee**, produjo la visión de la película *Katei Gunkan* de **Inoshiro Honda** -entre nosotros se estrenó con el título *Agente 04 del Imperio Sumergido*-. En los años sesenta dos género de moda eran el *peplum* italiano y las películas de monstruos japoneses, y esas temáticas no dejaron indiferentes al *King* ni al *Man*. Observar el parecido de los ofidios marinos de las páginas 9 y 12 del citado Anual y el bicho que aparece en la página 3 del número 27 de la serie regular, y comparar con la serpiente submarina Manda, en la película citada.

¡SUS ALETAS HIPERSENSIBLES SON, DE HECHO, APARATOS RECEPTORES, SIMILARES A VUESTRO RADAR! RECIBE IMPRESIONES VISUALES A TRAVÉS DE ELLAS, Y ENTONCES...

Stan Lee&Jack Kirby

La prensa española cada vez acoge más trabajos de historieta. A los habituales en los periódicos de Madrid, se suman ahora **Carlos Puerta** y **Lorenzo Díaz** en las páginas del suplemento fin de semana del diario ABC. Páginas que comparten con otros viejos conocidos de los aficionados españoles, los impactantes **Pérez Navarro** y **Jordi Sempere** y junto a ellos **Pep Brocal** Mientras en La Razón, y bajo el pseudónimo de **Caín**, se parapetan **Hernández Cava** y **Del Barrio**. Otro lugar de potente producción comiquera en los periódicos es Asturias. Donde, además de las habituales tiras de actualidad política a cargo de **Pablo García**, **Neto**, **Ñata** o **Granda** en los cuatro periódicos asturianos, se suma el encarte de historietas *El Gomeru*, dirigido por **Isaac del Rivero**, y a partir de Julio los suplementos especiales, *Verano 99*, en el diario El Comercio, que continuará acogiendo las tiras de *Mar y Mari*, de la sin par **Adela C**, y *Verano del Paraíso*, que tienen a *La familia Castañón*, del lovegúnico **Igor Medio**, en el ovetense diario La Nueva España.

Loustal, uno de los historietistas franceses que mejor domina el uso del color en la narración, prepara un nuevo álbum junto al escritor neoyorquino **Jerome Charyn**. De sus anteriores colaboraciones en común destacamos *Les freres Adamov*. Aquí, de **Jacques Loustal**, sólo apareció el libro ilustrado *Venganza en Marruecos*, junto al escritor **Tito Topin**, e historietas sueltas en publicaciones de Norma, La cúpula y Nueva Frontera. Alguien debería animarse a publicar en álbum alguna de las historietas que hizo junto a **Paringaux**. Total, puestos a perder dinero, mejor con alguien como **Loustal** que con cualquier jovencito americano que perpetra su prematura, y llorona, autobiografía...

© Ricard Castells

Hablando de grandes coloristas. Parece ser que Forum se animará a editar en España el manga *Poco*, que **Ricard Castells** realizó, hace pocos años, para la editorial japonesa Kodansha. Si las ventas de este primer tomo funcionan bien, existe la posibilidad de que **Castells** continúe realizando nuevas entregas del peculiar vampiro que responde al nombre de Poco y se mueve por la Barcelona de los años veinte. Es un trabajo sensacional de **Castells** y animamos a la hinchada a adquirirlo en masa, y justificar la realización, y edición, de nuevas historias de Poco.

Cuando estés leyendo esto se estará celebrando, o ya se habrá celebrado, el Saló del Cómic de Barcelona 1999. Pero las otras convenciones ya calientan motores. *Viñetas desde o Atlántico*, que dirige **Miguelanxo Prado**, cuya segunda edición tendrá lugar del 16 al 22 de agosto, contará con actividades multiples y con la presencia de **Eisner**, **Kaluta**,y **Pierre Christin** entre otros invitados. Junto a Barcelona es la mejor convención, con expositores, de las que tienen lugar en el estado, porque logra implicar a la ciudad en una actividad que de otra forma sólo parece afectar a los fans.

Por su parte los organizadores de las *Jornadas del Cómic de Avilés*, que llegan este año a su cuarta edición, preparan el programa de actividades y la lista de invitados. Las fechas son las ya tradicionales: del 1 al 15 de septiembre permanecerán abiertas las exposiciones y los pases cinematográficos, y del 7 al 12 se montará todo el mogollón; con la presencia de los invitados, las charlas y el ya famoso partido de fútbol, que enfrentará, en noble lid, a autores contra aficionados. En el próximo número de *dd*LV, os daremos el nombre, más o menos, definitivo de los autores que estarán presentes.

© M. Prado

El diario El País, en su edición del 11-3-99, en las páginas del suplemento ciberp@is, rellena media página con el artículo de **Manuel Moreno** y **Jordi José** titulado *Spiderman debería ser más pequeño para escalar paredes*. En el texto citado se asegura que el sobrino predilecto de la Tía May no podría escalar por las paredes en el mundo real. Los dos firmantes del artículo son profesores de Física de la UPC, y se dedican a explicar los fallos científicos en las películas. Visto esto, parece evidente que sobran profesores en la Universidad española, ya que pueden dedicarse a este tipo de investigaciones de dudosa necesidad científica. A no ser que, tras el enorme éxito investigador de la Universidad de este país -que logra, bien lo sabemos, que americanos y japoneses tengan que comprar nuestras patentes de tecnología punta en todos los campos- los profesores e investigadores, como van sobrados, dediquen su tiempo a aclararnos cosas tales como que las botas de siete leguas, del gato del cuento, no podrían existir por falta de fibras adecuadas, o que Hulk nunca fue más fuerte que **Mike Tyson**. Si son tan aficionados ¿por qué no investigan en algo que permita que los cómics salgan más baratos?.

Todd McFarlane

Otro de los insondables misterios del cómic recientemente editado en nuestro país tiene como coprotagonistas a Los 4 fantásticos. En la reciente edición de Forum, línea Excelsior, podemos ver en la página 11, del número 2, correspondiente al episodio titulado *¡Hemos de luchar contra La Patrulla X!*, a La Bestia citar a *John Paul Stones*. El tal señor *Stones* fue traducido en la denostada edición de Vértice -aparecida en 1970, número 14, titulado *Contra la Patrulla X*- como *Jones*. Lo que tiene más lógica, ya que como nos señalaba el atento **Rubén Paniceres**, *John Paul Jones* existió, fue un héroe de la guerra de independencia americana, y parece ser que dijo lo que el traductor de Forum atribuye a nuestro desconocido señor *Stones*.

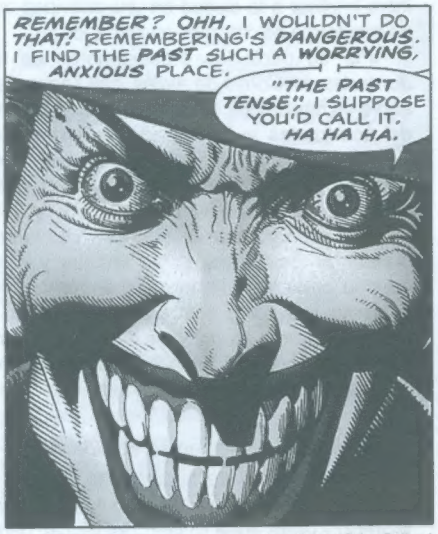
Como no tenemos el tebeo americano original no sabemos de quien es la gambada, si de la traducción de Vértice o de la de Forum. El desliz no es demasiado importante, pero no nos negarán que tiene su gracia ¿no?.

Edición de *Vertice*. 1970

Edición de *Forum*. 1999

Aún pueden solicitarse, por correo, los catálogos de las exposiciones de **Dave McKean**, **Lorenzo Mattotti** y **Oesterheld&Breccia**
Dirigirse a:
Semana Negra
Apdo. de correos 271,
33203 Gijón.
La peticion debe hacerse por carta, indicando dirección y nº de teléfono.
Las publicaciones serán remitidas sin cargo alguno, salvo el coste del envio, por Seur, que correrá a cuenta del solicitante.
Se harán los envios por riguroso orden de pedido, mientras haya existencias.

© Miguel Gallardo


REMEMBER? OHH, I WOULDN'T DO THAT! REMEMBERING'S DANGEROUS. I FIND THE PAST SUCH A WORRYING, ANXIOUS PLACE.
"THE PAST TENSE"! I SUPPOSE YOU'D CALL IT. HA HA HA.

Alan Moore&Brian Bolland

En el recientemente editado libro de entrevistas *Tim Burton por Tim Burton*, de la editorial Alba, podemos leer al mismísimo director de *Ed Wood* asegurando que, cuando hizo la película *Batman*, no había leído historietas nunca, porque, entre otras cosas, jamás había conseguido aclararse con qué viñeta había que leer después de la anterior. Cuando preparó la película del detective murciélago, cuenta **Tim Burton** que leyó *The Killing Joke*, de **Alan Moore** y **Brian Bolland**, a la postre la única historieta de Batman que le gustó y que pudo empezar y acabar de leer. A la luz de esto, asombra recordar cuantos chismes se leyeron, cuanta invención de editorial nos contaron, y el montón de tinta que se hizo correr acerca de la elección de **Burton** como un director amante del lenguaje del cómic y un empedernido lector de historietas. Hay un libro del poeta **Luis Cernuda** que se titula *La realidad y el deseo*. ¡Cuantas veces se nos puede aplicar ese título a los sufridos lectores de este medio!

La galería valenciana **La Guillotina**, dedicada a la ilustración y el tebeo, único espacio estable, del que tengamos noticia, dedicado a estos temas en Europa, y que está a cargo de **Julio Telio** y **Diego Ruiz**, merece toda la simpatía y atención de los aficionados. Sus exposiciones y presentaciones han sido memorables, y el cuidado y esmero con que editan el material gráfico de promoción de sus actos merece un sobresaliente. Durante el mes de mayo podrán contemplarse las ilustraciones de **Fernando de Felipe**. Absolutamente recomendable.

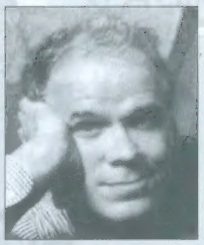
Semana Negra. El evento multicultural que, desde hace doce años, se celebra en el verano de Gijón y que tiene en el apartado cómic uno de sus más importantes atractivos, presenta este año otra novedad que añadir a la lista de proyectos que han realizado durante las últimas ediciones de este macrofestival.Deberíamos tener información privilegiada siendo uno de los coordinadores de *dd*LV responsable de las actividades relacionadas con la historieta en la Semana Negra; sin embargo , cada vez que este humilde redactor ha intentado sonsacarle algo más que añadir a lo ya publicado, **Angel de la Calle** no ha querido saber nada del tema y ha dado la callada por respuesta. Conformemosnos pues, con saber que: Pepsi, la otra cola, ha puesto una pasta para que una serie de autores de cómic realicen una historieta de ocho páginas, cada historia, en blanco y negro. Día a día, en la Semana Negra, se regalará una de esas historietas. Con los originales se realizará una exposición que podrá ser contemplada únicamente, durante los diez días de la SN 99. Los autores serán invitados y estarán presentes para una firma multitudinaria, así como para la mesa redonda de rigor. Como es habitual, estos cómics no podrán venderse ni comprarse en librerías, y si se quieren tener hay que acudir al festival multicultural gijonés.

Hasta aquí todo claro, el misterio viene en la lista de autores que elaborarán, ya están haciéndolo en estas fechas, las diez historietas. El tema central versará sobre las ciudades. Cada historia contará con la presentación de un crítico o conocedor de la obra del autor o autores. La edición será de dos mil ejemplares por número. La lista de ciudades y autores que hayáis podido leer o escuchar no es definitiva. El que la conoce realmente, **de la Calle**, se niega a revelarnos nada hasta el próximo número de *dd*LV, donde ha prometido contar, entre otras jugosas anécdotas del proyecto, lo complicado que resulta intentar que **Alan Moore** escriba una historia, cobrando un cuarto de lo que acostumbra y que el dibujante propuesto por el guionista inglés guste a la parroquia.

F. **Pérez Navarro**, capitoste de Forum, guionista y articulista de lo mejorcito de la historieta de este país, ha tenido la ingeniosa idea de encargar a **Lorenzo Díaz** el prólogo para la nueva edición del álbum *Crepúsculo* de **Pascual Ferry**. La cosa tiene su gracia, porque, en su día, **Lorenzo** machacó salvajemente en una crítica, que tuvo amplia difusión, la primera edición de ese álbum. Ahora dibujante y crítico se llevan muy bien -les vimos compartir mesa en las últimas *Jornadas del Cómic de Avilés*- pero en su momento la cosa fue *heavy*. ¿Aceptará **Lorenzo** el encargo? ¿Es **Pérez Navarro** tan inocente como parece? *dentro de* LA VIÑETA seguirá este caso.

Vertige Graphic, la prestigiosa editorial francesa que dirige **Latino Imparato**, acaba de sacar al mercado un precioso tomo conteniendo la primera historia, *Los Ojos de plomo*, del personaje Mort Cinder, la genial creación de **Oesterheld** y **Breccia**. La edición es impecable y publica este trabajo tal como fue dibujado para la revista argentina Misterix, allá por los primeros años sesenta. Anuncian un segundo tomo con el resto de las historietas, más breves, de Mort Cinder. Nada que ver con la lamentable edición que aquí hizo, de esta obra maestra, la editorial Lumen.

¿Cuál es la Gran Idea?



John Ostrander

Parece apropiado comenzar estas pequeñas columnas con la pregunta que más veces le hacen, creo yo, a cualquier escritor: ¿de donde sacas tus ideas? Una vez, cuando estaba conectado on-line en un chat con varias personas a la vez, un serio aunque ingenuo joven me hizo esa pregunta y le di mi respuesta tonta estándar: le dije que había una pequeña compañía en las afueras de Des Moines, Iowa, que tenía un servicio de subscripción. Una vez al mes recibías un catálogo de ideas y escogías las que querías usar y ellos te pasaban la factura.

Normalmente, la gente coge enseguida la broma. Este no lo hizo. El Serio Joven tecleó: *¡Wow! ¡Eso podría serme útil! ¿Tienes su dirección?*

On-line cualquiera puede mandarte un mensaje privado. Es el equivalente a alguien acercándosete y susurrándote en secreto al oído. En este caso alguien me mandó, *John, no creo que este chico sepa que estas bromeando.*

Lo se le susurré/le mandé, "*pero es superior a mí* -admito que tengo una pequeña vena sádica.- Le dije al Serio Joven -SJ- que normalmente obtienes la dirección cuando sacas tu licencia artística. SJ respondió que él vivía en un pueblo pequeño y no sabía donde sacarla. Le sugerí que podía ir a donde se sacan las licencias de perros y gatos; ahí fue donde obtuve la mía. Finalmente confesé y SJ refunfuñó, pero lo cierto es que NO hay respuesta clara para esa pregunta. Vienen de estímulos externos y, creo yo, se relacionan con la experiencia, como sacar chispas haciendo chocar pedernal contra una roca. Cada chispa es una idea. Cada chispa tiene también el mismo lapso de vida que una idea por eso intentamos hacer que esa chispa prenda en leña o en papel y encender un fuego con ella. Algunas veces tienes que sacar muchas chispas antes de que una realmente encienda fuego y después tienes que mantener el fuego con mucho cuidado hasta que está de verdad ardiendo.

Así que ¿de DONDE saco mis ideas? De todas partes excepto de gente que viene y me dice, *Tengo una gran idea para una historia.* Yo les digo que es maravilloso y que NO deberían contármela a mi si no sentarse y escribirla ellos mismos. Ese es uno de mis principales consejos a escritores jóvenes: si tienes una idea, no se la cuentes a nadie. Siéntate y escríbela.

Contar historias forma parte de nuestro código genético. Es nuestra manera de comunicar experiencias, comparar nuestras vidas, darle sentido al mundo. Contamos historias. Más aun, las historias QUIEREN ser contadas. Por eso el cotilleo está tan extendido e interesa tanto; no sabemos ni nos importa si es VERDAD – simplemente tiene que ser INTERESANTE, tiene que ser *jugoso.* Y tiene que ser nuevo y actual y fresco. Incluso las noticias son presentadas como HISTORIAS.

Los secretos QUIEREN ser contados; por eso son tan difíciles de guardar. Cuando tenemos una historia que contar es como si hubiera una enorme presión interna en nosotros para que CONTEMOS esa historia. Somos un globo y la historia nos ha inflado hasta el punto de reventar. Si CONTAMOS la historia, si la decimos en voz alta, entonces la presión se libera. Por eso les digo a los escritores que escriban porque, si tu simplemente se lo cuentas a alguien, esa necesidad de comunicar la historia se dispersa. Y probablemente NO la escribirás.

Si escribes tu idea tienes algo. Puedes observarla de forma crítica, ver si es una buena idea, decidir que quieres hacer con ella. Hasta que no la escribes no es real. Es sólo una chispa buscando leña. He obtenido ideas para historias o personajes de música, de un comentario casual, de una noticia mencionada en la radio o en televisión o en el periódico. La música puede convocar ciertas emociones en mí, que jugarán con mi consciente y mi inconsciente, quizás trayendo algo a mi memoria, hasta que obtengo una imagen. En este punto, puedo no saber a donde va la imagen – puede ser el principio, la mitad o el final de una historia. En este punto, no lo se.

Empiezo ahora a echarle mi leña al fuego de las preguntas. La imagen es un momento; ¿cuál es el siguiente momento? ¿cuál fue el momento previo? ¿qué está involucrado? ¿qué está en juego? ¿quién está haciendo qué a quién y por qué? ¿dónde están? ¿qué hora del día, qué época del año es? ¿qué significa todo esto?

Algunas veces la imagen parpadea y se desvanece; no había lo suficiente en ella para sostener las preguntas. No importa. Habrá otras ideas. TENER ideas no es el problema; TODOS tenemos ideas. TODOS tenemos historias. Lo que diferencia al escritor de los demás es lo que él o ella HACE con esas ideas. Dicho más claramente, un escritor ESCRIBE. Simplemente PENSAR historias o HABLAR acerca de historias o incluso CONTAR historias no hace de ti un escritor. Sólo ESCRIBIR te hace un escritor. Tengo oído que fulano de tal tiene ALMA de poeta, lo cual me deja impasible. Un poeta es alguien que escribe poesía. Que desarrolla su arte. Tener *visión artística* no significa nada a menos que hagas también el trabajo que lo acompaña. Autoproclamarse no es nada; el trabajo te proclama. El trabajo te dice qué eres.

El escritor ESCRIBE.

La otra vieja ley de la escritura es que el escritor escribe de lo que CONOCE, estaría de acuerdo aunque con algunos peros. Puedes conocer más de lo que tu CREES que conoces. Incluso un bebé de seis meses sabe ALGO de la vida; simplemente no son CONSCIENTES de lo que saben. Esa es parte de la importancia del escritor y del artista en general; proporcionan INSPIRACIÓN a la gente que les hace, creo yo, conscientes de ciertas experiencias y del significado de esas experiencias en su propia vida mostrándoselas y conectándolas con otras experiencias y sentimientos similares. Ese es parte del poder real del arte.

¿Necesitamos una directa correlación entre las experiencias individuales que hemos tenido y las que ponemos por escrito? No. Creo que puedes escribir sobre un asesino sin tener que CONVERTIRTE en asesino. Depende de cómo el asesino del que estas escribiendo se sienta acerca de sus actos. Puede que no sienta nada más que lo que nosotros sentimos al matar una mosca. Por otra parte, todos nosotros en algún punto hemos dicho o hecho algo que desearíamos retirar o deshacer y que no podemos. Aquellas acciones, aquellas palabras que pueden haber acabado con una relación. Podemos transferir esos sentimientos de nosotros mismos a nuestros personajes y escribir convincentemente porque, quitando lo superficial, ESTAMOS escribiendo de lo que conocemos.

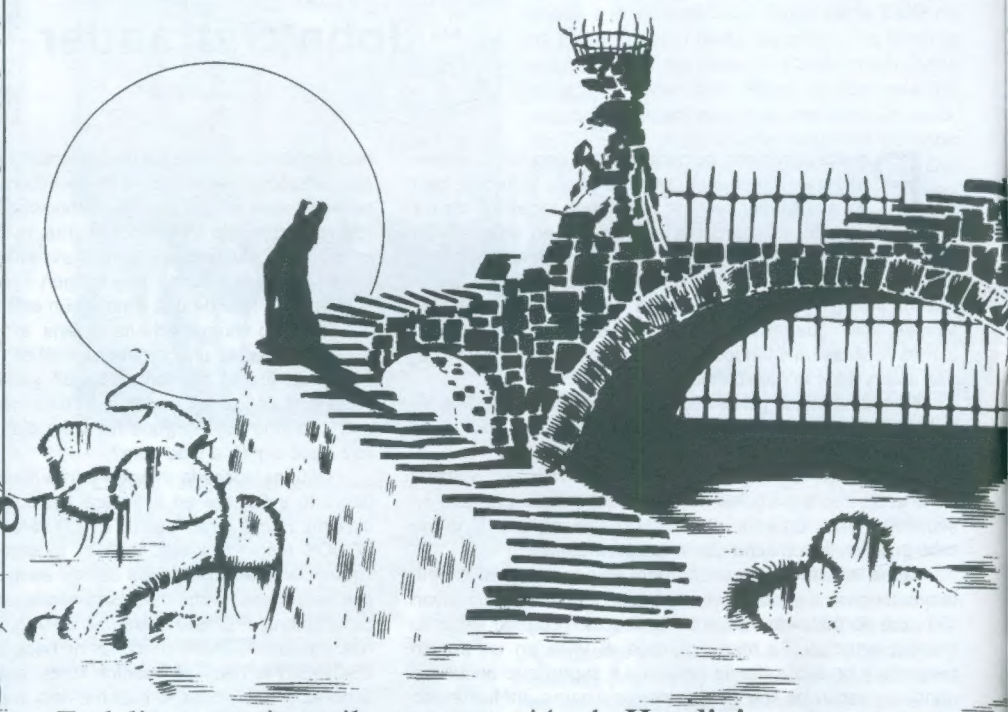
Las ideas, entonces, parecen venir de estímulos externos, filtrados a través de nuestra experiencia, nuestra sabiduría, nuestro instinto. Todo el mundo las tiene. Es más importante lo que haces con ellas. Escribe tus impresiones antes de que se desvanezcan. Deja esto y vete a mirar por la ventana y escribe lo que ves. Ahora mismo. Ya seguiremos hablando en otra ocasión.

Recuerda, por última vez – un escritor ESCRIBE.

Basta de excusas. Ponte a trabajar.

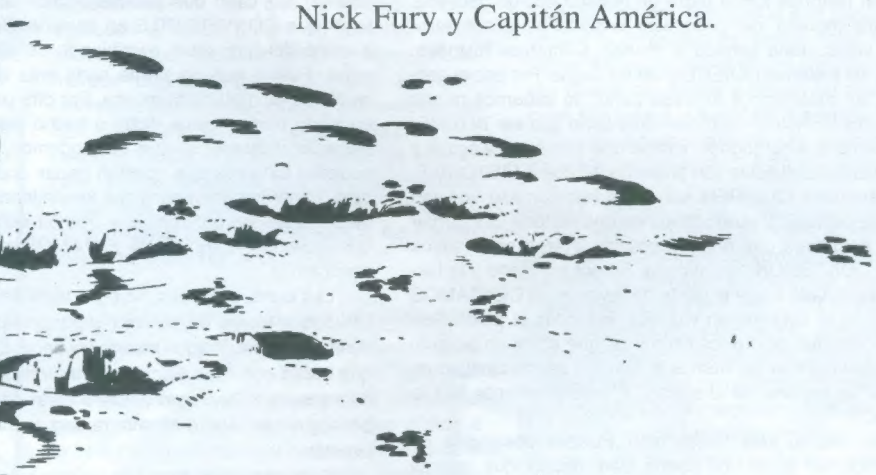
JIM STERANKO, *el gótico americano*

por ***Rubén Paniceres***



Exdelincuente juvenil, reencarnación de **Houdini** como mago y escapista, historiador de la edad de oro del cómic-book, ilustrador, editor de revistas de culto, diseñador cinematográfico. **Jim Steranko** pudiera muy bien ser un superhéroe de **Jack Kirby** -de hecho *The King* lo homenajeó en su ciclo del Cuarto Mundo a través de Mister Miracle-.

El artista norteamericano, nacido en 1938, es actualidad a causa de la edición, por fin, en España de su curioso experimento en el campo de la cómic-novela, *Chandler. Red Tide*, y la reedición, que está llevando a cabo Forum, de sus trabajos fundamentales para Marvel: Nick Fury y Capitán América.



La eclosión de **Steranko** en el campo del cómic acaecerá, tras unos breves tanteos con la serie *Spyman*, en el nº 151 de Strange Tales, aparecido en diciembre de 1966. Haciendose cargo de Nick Fury, agente de SHIELD, personaje émulo de James Bond y creado por **Stan Lee** y **Jack Kirby**.

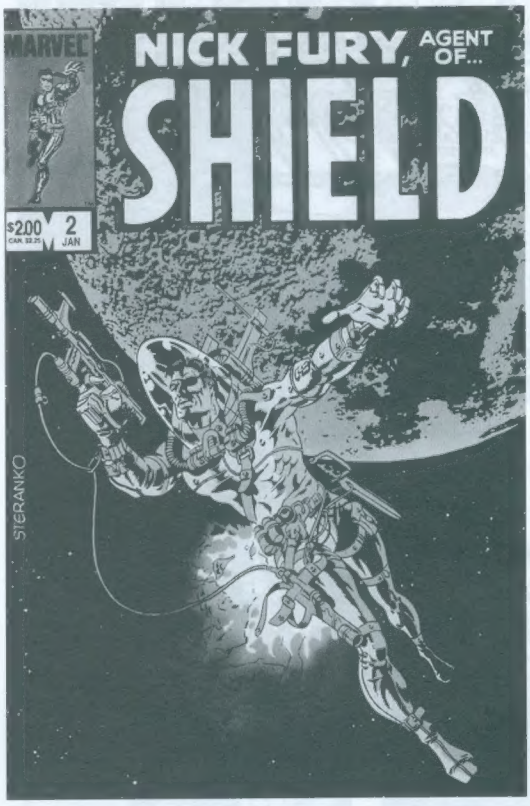
En los primeros números trabajará sobre los lápices y bocetos de **Kirby**, finalizando la labor del maestro, pero, rápidamente, se hará cargo del dibujo y el guión.

Su singladura abarcará hasta el nº 169 de Strange Tales. Prolongandose, en un nuevo título homónimo de su protagonista, a lo largo de cuatro episodios, los correspondientes a los números 1, 2, 3 y 5.

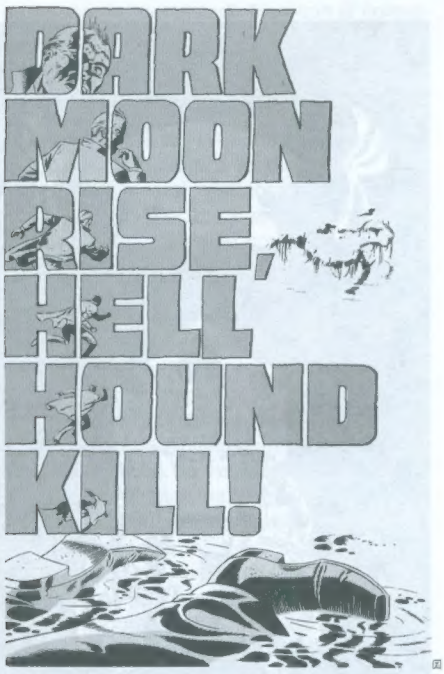
En su visión de las aventuras del tuerto lider de la organización SHIELD -o ESCUDO,como la conocíamos, a través de las delirantes ediciones de Vértice, los que ahora somos carrozones- Steranko desarrolla un sofisticado estilo, que contrasta con la simplicidad, *más fuerte que la vida,* del gran **Jack**.

Asistimos a una barroca puesta en escena en la que los elementos propios de la plástica pop -colores psicodélicos, tramas mecánicas de efectos op-art, fotomontajes y collages- se imbrican con una iluminación expresionista de impactantes claroscuros, junto a complejos encuadres y ángulos propios de un film de **Orson Welles**.

El joven profesional se inspira en la obra de **Will Eisner** y **Bernard Krigstein**, para jugar con los conceptos de espacio y de tiempo; dando lugar a la aplicación de recursos cinematográficos tales como el travelling, el zoom y el montaje analítico -procedimientos que en Europa practicaba, por las mismas fechas, el einsensteniano **Guido Crepax**, y años más tarde el formidable epígono **Paul Gulacy**-, desglosando la acción en multitud de viñetas y planos de detalle. O construyendo colosales dobles páginas que devienen en complejas secuencias narrativas, que cuentan de mundos oníricos y surrealistas. Pero, además, aportará al ingenuo universo Marvel un toque de azufre. Recreará, con tonalidades de pesadilla, personajes como el villano pulp, Garra Amarilla o la organización criminal Hydra, que puede verse como un avatar del nazismo. Introducirá inquietantes caracteres como Scorpio, el enigmático killer. La serie se decantará hacia un registro gótico, donde lo mismo cabrá una versión libre de *El perro de los Baskerville*, de

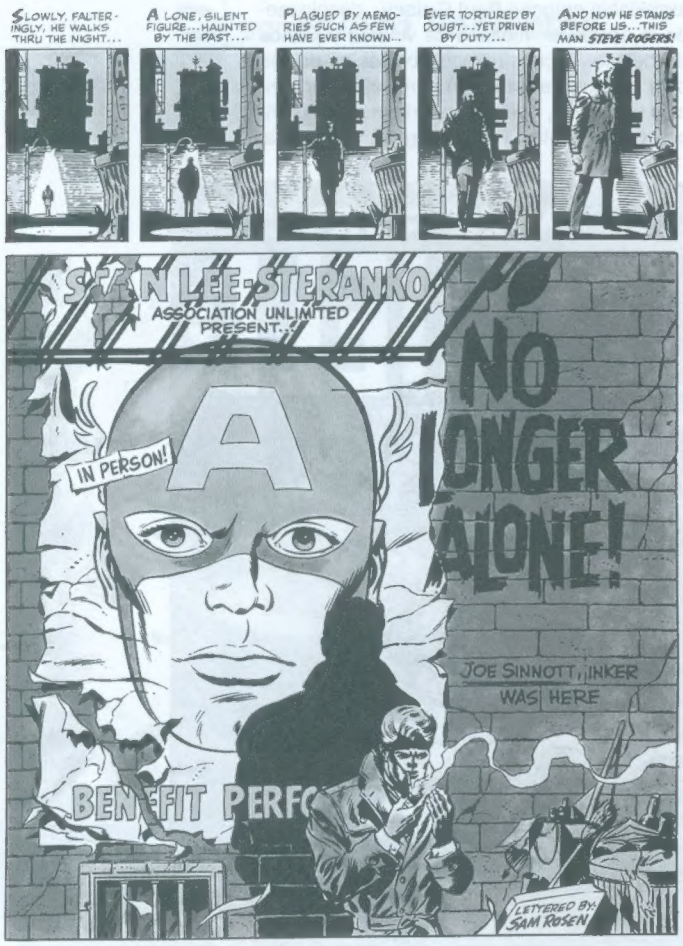


Arriba: Portada de Steranko, dibujada en 1967, y publicada en 1968. Utilizada, en 1984, para la la reedición, en dos cuadernillos, de diversas aventuras de Nick Fury. Es uno de los dibujos más copiados, por portadistas de ciencia ficción, durante la década de los setenta. Izquierda: Página 2 de la reinterpretación de Steranko de *El perro de los Baskerville*. En Nick Fury Agente de SHIELD



El joven profesional se inspira en la obra de ***Will Eisner*** y ***Bernard Krigstein***, para jugar con los conceptos de espacio y de tiempo, procedimientos que en Europa practicaba, por las mismas fechas, el einsenstenian ***Guido Crepax***, y años más tarde el formidable epígono ***Paul Gulacy***

Conan Doyle, que los homenajes al cine de terror, desde las películas de la Hammer, las *monster movies* niponas, *King Kong*, hasta *La isla de las Almas Perdidas*. Todo ello combinado con un fatalismo que rememora, en algunos momentos, a la más punzante serie


SLOWLY, FALTERINGLY, HE WALKS THRU THE NIGHT...
A LONE, SILENT FIGURE...HAUNTED BY THE PAST...
PLAGUED BY MEMORIES SUCH AS FEW HAVE EVER KNOWN...
EVER TORTURED BY DOUBT...YET DRIVEN BY DUTY...
AND NOW HE STANDS BEFORE US...THIS MAN STEVE ROGERS!
STAN LEE-STERANKO
ASSOCIATION UNLIMITED
PRESENT...
IN PERSON!
A
NO LONGER ALONE!
JOE SINNOTT, INKER WAS HERE
BENEFIT PERF
LETTERED BY SAM ROSEN

Arriba: Impactante primera página de Steranko, para el nº 110 USA, del Capitán America.
Derecha: Idea de Steranko para portada que no fue aceptada. Una versión más descafeinada del dibujo aparece en la página 7 del nº 113 USA.

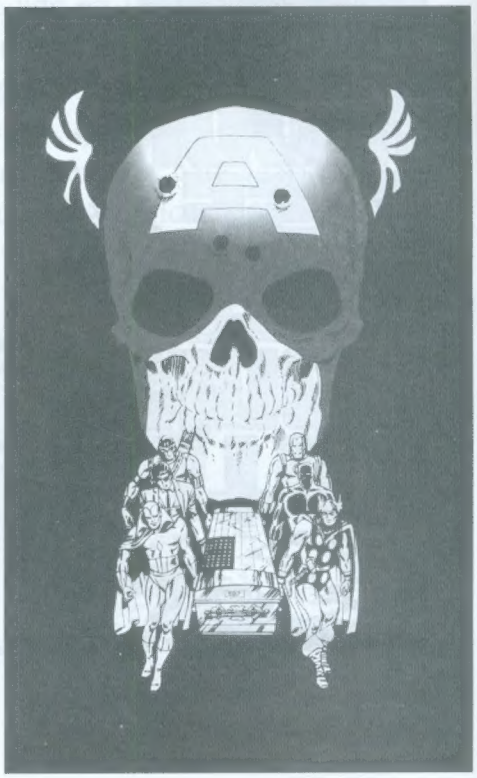
negra.

Sin embargo, este ciclópeo despliegue creativo ostenta sus fragilidades. A veces parece que el dibujante va más lejos de lo que su vehículo le permite. En ocasiones es obvio que el artista necesita más espacio que las escasas páginas que el cuaderno le concede. Debiendo recurrir a bruscas elipsis y a explicar los desenlaces en prolijos textos, casi en la tradición de un **Edgar Jacobs**. Repásese el nº 3 de Nick Fury agente de SHIELD, como meridiano ejemplo de lo que apuntamos.

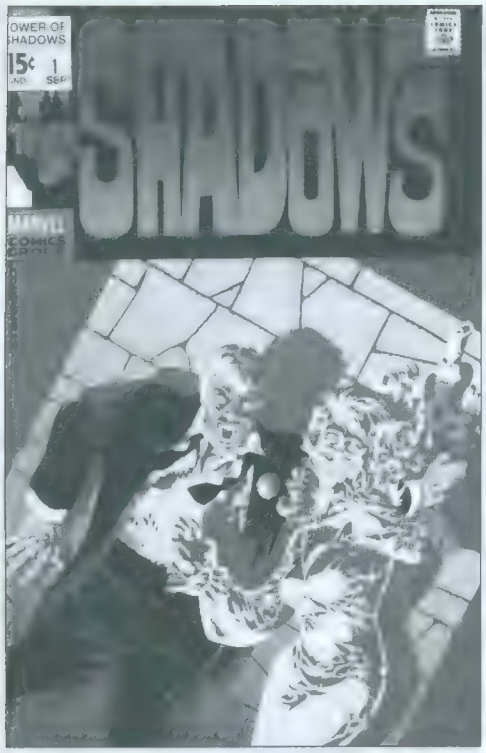
Tal vez para evitar estos inconvenientes, su siguiente empeño será un relato de larga extensión, que se desenvolverá a través de tres entregas del Capitán América, editadas entre finales del 68 y principios del 69, los números 110, 111 y 113.

Basandose en ideas argumentales de **Stan Lee**, el dibujante obtiene su obra maestra. Desde la bellísima página inicial, donde un elegante travelling nos aproxima a la solitaria figura de Steve Rogers, para terminar frente a un gigantesco y deteriorado poster del Capitán América adornado con el desgarrador epígrafe *No longer Alone/No más solo*, hasta la homérica batalla final, prodigio de trazo, iluminación y planificación, contra las atávicas hordas de Hydra, lideradas por una erinia, auténtico arquetipo de la imaginación sadiana. El autor aúna la épica intrínseca al género con una poética cercana al *fantástico*, y construye un mundo perpetuamente nocturno y desolado, poblado de oscuros callejones, siniestras cloacas, extraños parques de atracciones, lúgubres camposantos...Un microcosmos, a la vez melancólico y amenazador, suerte de cruce entre la soledad urbana de un **Edward Hopper** y el goticismo feérico de **Allan Poe**, que sirve de resonancia a la tristeza existencial del Capitán, a su desarraigo en un tiempo que ya no está de su lado.

Repasemos momentos como el lírico entierro del héroe con Los Vengadores y Nick Furia portando el féretro. El simbólico renacimiento de un nuevo Capitán América que, en la última página, abandona la tierra de las sombras encaminándose a un nuevo amanecer. La escenificación de alucinatorios paisajes que nos recuerdan a Salvador Dalí. Tampoco obviemos la bizarra historia de amistad homófila entre el cruzado enmascarado y el joven Rick Jones, heredero del puesto del anterior compañero del héroe -el fallecido Bucky- cuyo recuerdo se interpondrá, como una losa sepulcral, entre ambos socios. Casi una versión gay de la *Rebeca* de



El fallecido Bucky, cuyo recuerdo se interpondrá, como una losa sepulcral, entre ambos sócios. Casi una versión gay de la *Rebeca* de **Hitchcock** y **Daphne du Maurier**. ¡Lo que diría el doctor **Wertham** si levantara la cabeza!



entorno arquitectónico, que muy bien pudiese ser la casa Usher edificada por la mirada de **Roger Corman**, y el escalofriante zoom final sobre el espectro vengativo en un encadenado con la boca del miedo, y la coda del plano general del caserón cubierto por umbrías nubes de sangrientos reflejos. Detalle este que, por desgracia, no se aprecia demasiado en las ediciones españolas.

Esta historieta fue adaptada en un mediometraje, dirigido por el autor y titulado *Shadow House*. Fue producido por el American Film Institute, y contó con la participación del actor **John Carradine** y considerado por la crítica como una joya vanguardista.

En los años setenta la carrera de

Pese a la admiración, publicamente expresada, de ***Stan Lee*** por el talento de nuestro artista, lo cierto es que la fantasmagórica imaginería de ***Steranko*** no se avenía demasiado bien con el colorista estilo de la Marvel

Steranko se caracteriza por el cultivo de actividades alternativas a la historieta: portadas, carteles, dirección de revistas, centradas en el análisis de las diversas formas de la cultura popular, como Mediascene y Prevue.

Es notable su estudio del cómic-book

Hitchcock y **Daphne du Maurier**. ¡Lo que diría el doctor **Wertham** si levantara la cabeza!.

Pero tras este magistral *tour de force* empezaron los problemas. Proyectos como *O'Ryans War* o la serie de fantasía heróica *Talon* no llegaron a cuajar. Pese a la admiración, públicamente expresada, de **Stan Lee** por el talento de nuestro artista, lo cierto es que la fantasmagórica imaginería de **Steranko** no se avenía demasiado bien con el colorista estilo de la Marvel. Esto queda patente en las fallidas tentativas de acercarse a trabajos más convencionales, como su participación en los números 49 y 50 de los X-Men, en octubre y noviembre de 1968. Son los momentos más bajos de la carrera del dibujante.

La ruptura era inevitable, pero antes el mago se sacó, del sombrero de copa, algunas maravillas. *My Heart broke in Hollywood*, historieta corta destinada al nº 5 de la revista Our Love Story, es una miniatura psicodélica y camp. A partir de un bobalicón guión de *romance* de **Lee**, se retrata el naif esteticismo de la década prodigiosa.

Al filo de la medianoche, publicada en el nº 1 de Tower of Shadows, durante noviembre del 68, y escrita, dibujada, entintada y coloreada por Steranko, se instauraba en una fábula terrorífica de asesinato, magia negra, aparecidos e inexorable expiación. Ambientada en una decadente mansión, especie de *huis clos* lovecraftiano, en la que la planificación de la página se transforma en un implacable objetivo fotográfico que desnuda cada gesto, cada acto y cada emoción de sus culpables protagonistas, en una miríada de primeros planos, incluyendo rápidos saltos al pasado. Impresionantes la descripción del numinoso

que, bajo el epígrafe de *History of Comics*, reseña el período 1930/1960, y fue editado a principios de la década del setenta por Supergraphics, la empresa del artista.

Sin embargo, en 1976, volverá a llamar la atención con una nueva aventura expresiva. En aquellos años, **Byron Preiss**, el contro-

Arriba izquierda: Portada de Steranko para el primer número de la mítica revista. Tower of Shadows, donde se publicó *At the stroke of midnight*.
Arriba derecha: Paisajes de la ciudad en la urbana historia Chandler Marea Roja.

vertido editor de libros de *SF*, intentó difundir el extraño concepto de cómic-novela. Híbrido que pretendía integrar los diferentes lenguajes de la literatura y la historieta.

La tentativa -que había tenido precedentes como *His Name is Savage*, 1968, y *Blackmarck*, 1971, ambas de **Gil Kane** y **Archie Goodwin**- consistía en publicar libros de bolsillo, profusamente ilustrados y con mucho texto, a menudo con caracteres tipográficos. Creadores como **Tom Sutton**, **Ralph Reese** o **Stephen Fabian** perpetraron sus pinitos en la colección Fiction Illustrated, dirigida por **Preiss**. Pero el que llegó más lejos fue, una vez más, nuestro artista con su *Chandler. Red Tide. Marea Roja*, en la versión española.

> Lo malo, de *Marea Roja*, es que acumula tantos tópicos y clichés que no sabemos si se cae en la autoparodia inconsciente, o se pretende una reflexión desmitificadora de los estereotipos de la narrativa negra

Homenaje tanto a la narrativa de serie negra como al *film noir*, la obra consiste en una narración con dos columnas de texto en cada página, de unas 26 líneas en su edición original, y dos grandes ilustraciones situadas a izquierda y derecha. Sin los habituales globos o *balloons*. Rígida estructura que pocas veces se altera en el libro. *Marea Roja* perseguía dos modelos narrativos paralelos, a través tanto del texto como de la imagen, que podían ser autosuficientes cada uno, o eso se intentaba; pero eran convergentes, enriqueciendose mutuamente.

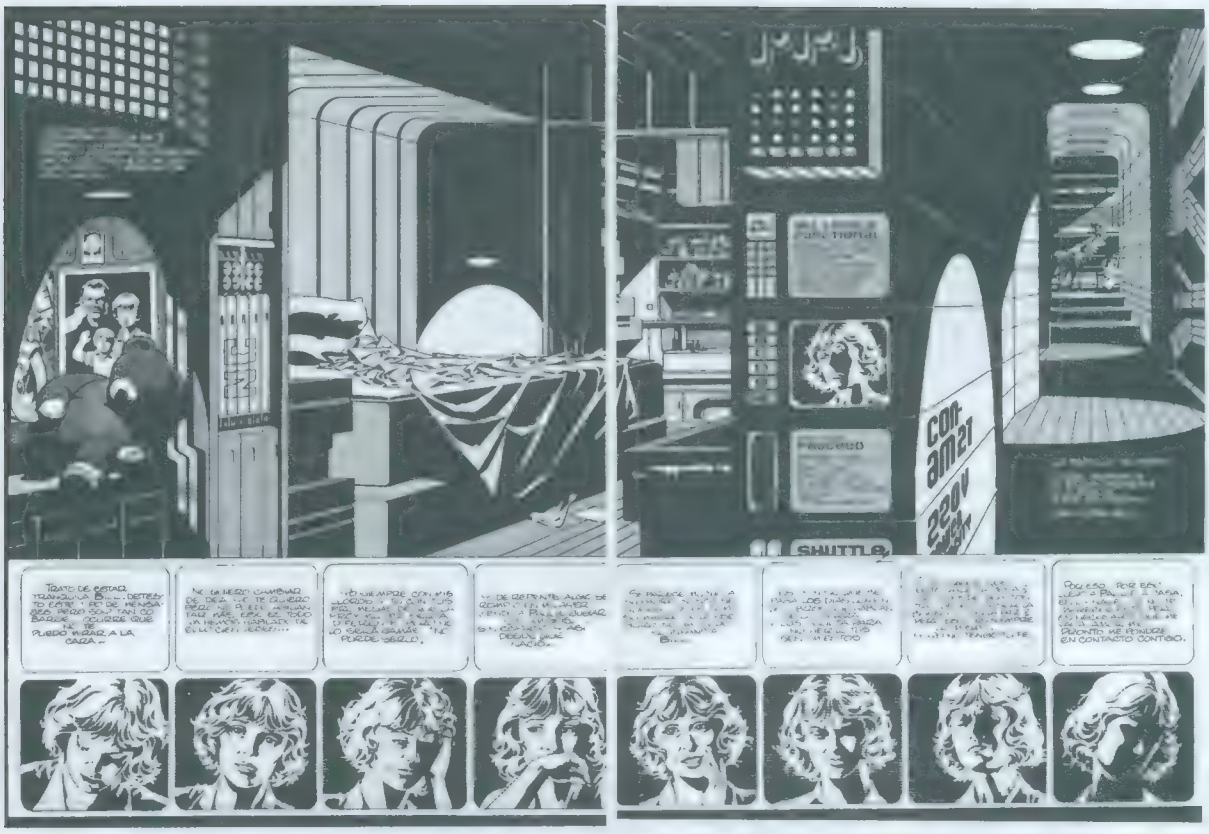
El experimento es fascinante en algunos fragmentos, suscitando la relectura adictiva de ciertas páginas. En otros momentos tenemos la sensación de estar leyendo un cuento meramente adornado por bellos, y prescindibles, dibujos, retrotrayendonos al añejo primitivismo de un **Harold Foster** o el **Alex Raymond** de Flash Gordon.

El argumento usufrutúa situaciones, y hasta líneas de diálogo, de filmes como *Con las horas contadas* -**R. Mate**,1949-, o las novelas de **Raymond Chandle**r, **Hammett** o **Mickey Spillane**. Lo malo es que acumula tantos tópicos y clichés que no sabemos si se cae en la autoparodia inconsciente, o se pretende una reflexión desmitificadora de los estereotipos de la narrativa negra; como han hecho, en otros registros, **Woody Allen** con sus divertidos relatos sobre el detective Kaiser, **Minelli** en el ballet policiaco de *Melodías de Broadway*, 1955, o **Miguel Gallardo** con el inteligente álbum *Perro Nick*.

Para ser justos hay que apostillar que la edición española, un voluntarioso y loable esfuerzo de Kaleidoscope publicaciones, tiene una traducción algo *alienígena*, y es difícil calibrar con la suficiente perspectiva las verdaderas intenciones del creador estadounidense.

Lo que si es apreciable es su virtuosismo gráfico. **Red Tide** bebe de la estética de los directores de fotografía del Hollywood de los 30 y 40, **Gregg Toland**, **Nicholas Musuraca**, **John Alton**, **James Wong Howe**..., visualizan-

Derecha: Recreación de la imaginería de la serie negra en la contradictoria *Chandler Marea Roja*. Editada en España gracias al esfuerzo de Kaleidoscope.



do una ciudad desnuda que parece respirar como un ser vivo. En la cual sus personajes, recios detectives privados, mafiosos, policías apestosos, perdedores que deberían haberse quedado en casa, venus fatales con el toque de la Medusa, deambulan por el lado de la sombra, esperando la gran marea roja que destruya sus vidas. Al final de la obra, el investigador Chandler descubrirá que estaba equivocado en todo y con todos. La traición, el engaño, la falacia del amor, el fracaso vital. El desencantado nihilismo, de un **David Goodis** o un **Jim Thompson**, se impondrá de forma demoledora, y el reino de las tinieblas engullirá, de una u otra forma, a todos los actores principales del drama. Porque la noche nunca olvida ni perdona.

Después de *Marea Roja*, **Steranko** efectuará otra de sus fugas. Manteniendose ausente del cómic hasta su retorno en 1981, con la adaptación de un popular film protagonizado por **Sean Connery**, *Atmosfera Cero - Outland-* de **Peter Hyams**. El dibujante enfocará el encargo, editado por Heavy Metal en América y por Les Humanoides en Europa, como un soporte para seguir ensayando nuevas formas de contar mediante la narrativa dibujada.

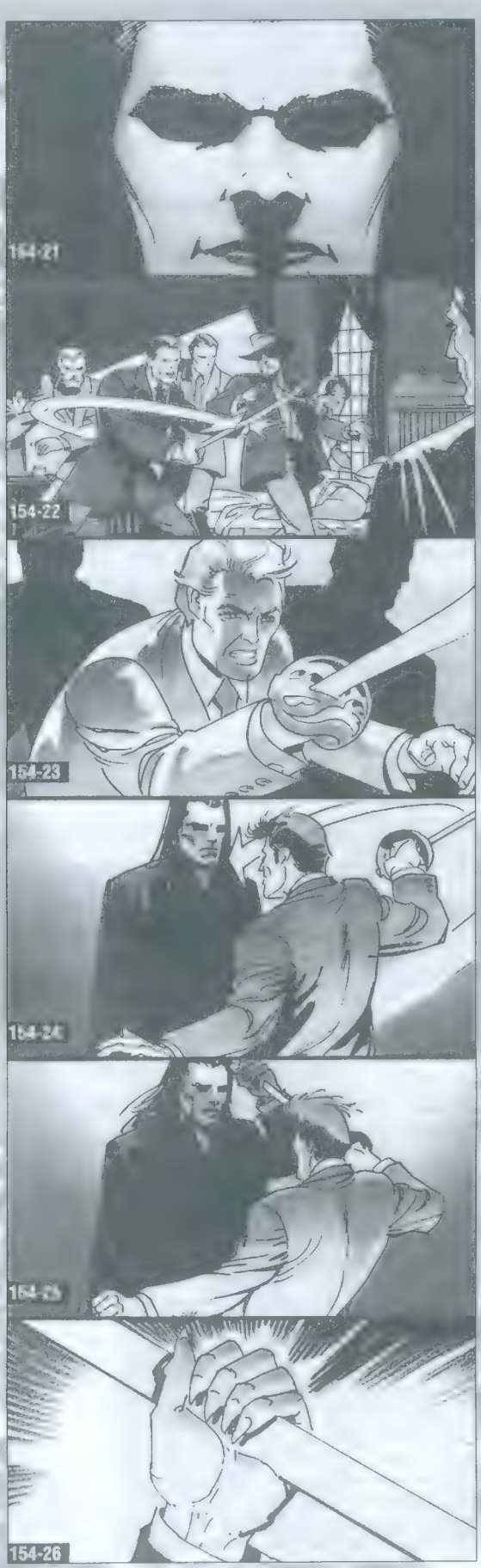
Atmosfera Cero presenta, al igual que *Red Tide*, pero en otra dirección, una estructura muy codificada sin apenas variaciones. La trama, una traslación el western *Solo ante el peligro*, describe la lucha de un incorruptible sheriff del futuro contra una perversa compañía que droga a sus obreros para conseguir más productividad, en un establecimiento minero ubicado en una de las lunas del planeta Júpiter.

La acción se representa a través de monumentales dobles páginas, con una gran ilustración en la parte superior, y una serie de pequeñas viñetas en el tercio inferior de la página. El planteamiento es que la imagen superior devenga en un plano secuencia que describa una extensa situación dramática, despertando el interés y la atención del lector. Complementandose con la información adicional de las posteriores viñetas. Con ello el diseñador de página busca una síntesis total, en la que pueda narrar el mayor número de hechos en la menor cantidad de páginas. Algo que hacía **Eisner** con Spirit y que **Steranko** perseguía con las *splash pages* de Nick Fury. Los diálogos y textos de apoyo, hábilmente distribuidos, son un elemento que enriquece al dibujo, acercandose con esto mucho más al concepto de cómic-novela, fusión de literatura e historieta, que en *Marea Roja*. Tomemos como ejemplo la doble página que ilustra el tiroteo entre el sheriff O´Neil y los pistoleros enviados para suprimirlo. Un autentico alarde en el que más que su magnífico trazo y claroscuro, resalta la capacidad de resolver una larga escena que a otro dibujante, probablemente, le hubiera llevado seis o siete páginas.

> Tiene, Steranko, la capacidad de resolver, en una *splash page,* una larga escena que a otro dibujante, probablemente, le hubiera llevado seis o siete páginas

Reseñemos segmentos de gran hondura

Arriba:Doble página de *Atmosfera Cero*, en la edición española, 1982, a cargo de Eurocómic.



Derecha: Story Boards de Jim Steranko para *Drácula*, film de FF Coppola.

psicológica, como la doble página que relata el abandono del sheriff por su familia. En la gran viñeta superior vemos, a la izquierda, una foto de O´Neil con su hijo y su mujer, al lado un desmadejado oso de peluche. En el centro una cama deshecha, vacía, y a la derecha, con gran profundidad de campo, en penumbra, la figura desamparada del agente de la ley. La secuencia nos introduce, con intensidad, en un drama humano que la tira de viñetas que sigue, documentando el mensaje en vídeo de la esposa explicando las razones de la ruptura, añade una vuelta de tuerca al aprendizaje del dolor del sheriff.

Se podría hablar mucho sobre el diseño del ambiente claustrofóbico, tenebroso, violento y paranoico que sirve de marco a esta ficción. Pero no seamos prolijos. Sólo plantear una modesta proposición: ¿para cuando una reedición de este imprescindible álbum?

Salvo alguna esporádica incursión, como las diez páginas en el nº 400 de Superman, *Atmosfera Cero* es el canto de cisne de **Steranko**. Nuestro escapista favorito ha preferido dedicarse a la ilustración, el espectáculo en vivo, y a colaborar con el séptimo arte mediante la realización de story-boards para películas como *En busca del Arca Perdida*, 1981, de **Spielberg** o *Drácula*, 1992, de **Coppola**. De esta última hemos podido evaluar la labor de **Steranko** gracias al monográfico que la revista Tales from de Edge le dedico bajo el título *Steranko Prince of Darkness*, que contiene, junto a unas virtuales confesiones del artista, un soberbio análisis de su obra a cargo de **Peter Depree** y **J. David Spurlock**.

En los story-boards para *Drácula*, descubrimos a un nuevo creador. Su trazo se asemeja al del *cartoon* y parece el de un dibujante modernillo de los noventa, que haya estudiado mucho a **Alex Toth**. Sorprende su explícito erotismo, que la versión cinematográfica limó, y la presencia del Conde, un atractivo galán muy diferente ~~del~~ costroso **Gary Oldman**. Las notas de la revista citada aluden a que **Steranko** diseñó un tratamiento del castillo del rey de los vampiros con referencias a la Bauhaus; una escena lésbica entre Mina y Lucy, un baile en el Crystal Palace londinense con decoración egipcia, e invitados con máscaras de animales. En general un intento de mostrar a Drácula como una Epifanía invertida de Cristo. Un esfuerzo creativo que **Coppola** agradeció en los títulos de crédito de su película.

A sus sesenta años, **James Steranko** ha expresado su deseo de volver a los comics. Aunque ya no es un crío, lo cierto es que la veteranía del artífice de la inolvidable trilogía del Capitán América aun puede dar algunas sorpresas, al igual que hicieron, entre otros, **Eisner**, **Breccia**, **Barry** o **Stan Drake**. Por ello el abajo firmante pone una vela al gran Cthulhu, para que el señor de las ilusiones haga su próximo truco.

¡Vuelve **Jim**, te necesitamos!

el punto de vista de un REBELDE

LARRY HAMA

Hace unos pocos años -¡quizás más de unos pocos!-, justo antes de la línea argumental en la que Lobezno perdía su Adamantium, Marvel Cómics organizó una gran conferencia de creadores de títulos X, para decidir acerca de qué iban a tratar las series mutantes durante los próximos años. Veinte o treinta de nuestros fieles Marvelosos refugiados en un hotel en Westchester -¡qué apropiado!- para decidir los destinos de Cíclope, Phoenix, Logan, y el resto.

Cuando miré alrededor de la gigantesca mesa de conferencias, pude ver que estaban allí todos los guionistas, editores y asistentes de editores, pero no los dibujantes. Cuando me atreví a sugerir que quizá los dibujantes tendrían algo que decir en estos asuntos, se me hizo callar de forma ruda.

Todos los editores, y asistentes de editores, eran guionistas, por supuesto. Yo era el único del grupo que había tenido que deslizar un pincel sobre un papel de dibujo para ganarme la vida..¡*Para qué necesitamos a los dibujantes* -dijeron- *estamos aquí para discutir la HISTORIA* !

Repliqué que los dibujos *SON* la historia. *¡No, no!* -contestaron- *Los personajes y el argumento son lo que los lectores esperan. y eso es lo que le hacemos los escritores*.

Trate de explicar que los cómics son un medio visual, que la historia es contada en imágenes. Que me mirasen mal fue lo único que conseguí. Me sentía como **Savonarola** predicando contra las vanidades sin darse cuenta que estaba metido dentro de la hoguera.

De ese modo se atrinchera la tiranía de los editores menos espabilados; quienes se creen la fuente de la que manan las historias y que los guionistas, dibujantes y entintadores son los braceros que recogen el fruto de su genio.

Mientras tanto, al otro lado del continente, estaba surgiendo una nueva Compañía.

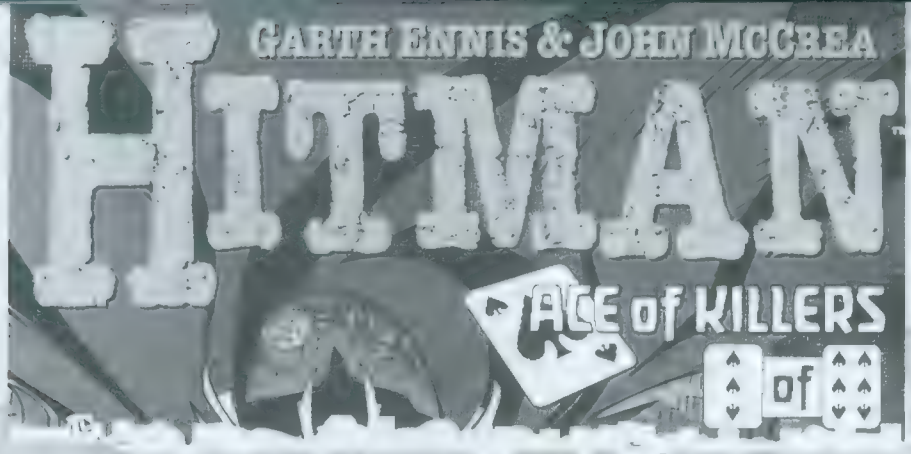
¡Una que era propiedad y estaba regida por DIBUJANTES!. ¡Ellos no necesitaban editores! -o sólo los precisaban para figurar en los créditos de los tebeos-. Pensé que esto podría suponer un nuevo amanecer para los cómics.

Pero pronto resultó evidente que los dibujantes/patrones de esta nueva aventura mantenían a los guionistas en la misma escasa consideración que los guionistas/patrones de Marvel mantenían a los dibujantes.

Procedieron a realizar cómics sorprendentemente visuales, bellamente dibujados, bien reproducidos y brillantemente coloreados... pero carentes de sentido y sin un ápice de originalidad. Quedé estupefacto. ¿Ser el centro del universo puede cegar?. Supongo que sí.

El mejor de los mundos posibles es aquel en que el guionista y el dibujante son la misma persona. En el mundo real, donde la producción mensual debe ser mantenida, eso no siempre es práctico. Para que un cómic funcione debe darse una colaboración entre iguales. Ni las palabras ni las imágenes deben supeditarse unas a las otras. Una historia contada en palabras e imágenes, complementándose. Parece un concepto simple, sin embargo el guionista/patrón y el dibujante/patrón se oponen a aceptarlo. Y así persiste el cisma. De un lado tenemos bonitos dibujos que no cuentan nada y de otro historias bien desarrolladas con feos dibujos.

Por eso he dejado de leer cómics americanos y he empezado a leer mangas japoneses. Puede que no entienda los textos, pero la historia puede seguirse, perfectamente, por los dibujos.



por Germán Menéndez

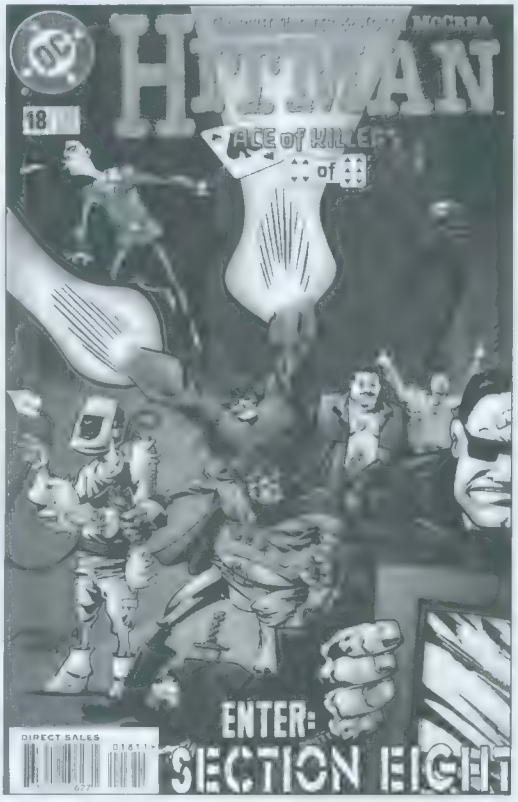
La nuestra se está convirtiendo en una cuidad interesante.

Antes solo estaba el murciélago y en noches de suerte -no sé si buena o malapodías ver su sombra de anchas alas sobre algún callejón estrecho y peligroso. Ahora el vigilante oscuro tiene compañeros de más colorido. Un joven Robin acelera en su Redbird por Gotham County, una mujer-gato-ladrona se pasea por los tejados... y también otras heroínas igual de vistosas como Black Canary o Huntress. Y a solo media hora del centro, la vecina Bludhaven tiene a Nightwing de protector. Incluso hay quien asegura que de vez en cuando Superman se deja caer de visita desde su luminosa Metropolis.

Pero si buscas otro tipo de acción más allá de estos vigilantes y sus heroicas gestas puedes acercarte por el Cauldron. Claro que no es precisamente la parte más elegante de Gotham, este barrio fue fundado por sucesivas oleadas de emigrantes pobres que llegaban de la vieja Europa en busca de mejor futuro: italianos, polacos, húngaros y montones de irlandeses. Y en la parte irlandesa del Cauldron está el bar de Noonan.

Sean Noonan es ese tipo gordo tras la barra. A pesar de su aspecto de típico tabernero irlandés Sean fue en sus tiempos el mejor asesino a sueldo de Gotham y aún ahora es capaz de empuñar una metralleta con la misma seguridad y aplomo con que te sirve una cerveza. Así que si te pide que firmes ese escrito para conseguir que Superman se corte el pelo -con esa pinta de hippie no es buen ejemplo para los niños- yo no me lo pensaría: no es buena política no ser amable con Sean.

Sí, ya se que el camarero tiene un aspecto raro, ¿me creerías si te dijera que una especie de demonio, un señor de la locura, al que Sean deja vivir en el Noonan´s porque fue expulsado de ...? Bueno, dejémoslo en que es un camarero competente. ¡Deberías verle bailando tonadas irlandesas cuando Hank Cahill & The Blarney Rockers actuan aquí de vez en cuando ¡



Hitman nº 18. *Ennis y McCrea.1997*

Mira ahora a ese sujeto enmascarado de la capita y el bombín: es Six Pack, el super-heroe local. Si le invitas a un trago es capaz de contarte su última batalla contra Doomsday formando equipo con Superman y Batman -una vez incluso tuvo que enfrentarse a un ejercito de clones de Sacha Distelle-. Después de varias copas puede que te ofrezca unirte a su supergrupo: el Club de la Justicia. No te extrañe si al salir lo vemos dormido sobre un charco de vómitos en algún callejón y es que nadie dijo que la vida de un super-heroe fuera fácil en este barrio.

Vaya, estamos de suerte. La chica negra que toma vodka junto a la barra es Tiegel -no la llames Debbie, no eres amigo suyo-. Hasta hace poco era uno de los policías más duros de la cuidad, pero la han expulsado y desde entonces para mucho por aquí. Alguien debería decirle que frecuentar esta clase de compañías no es el mejor modo de rehabilitarse... Pero tiene muy mal genio así que mejor ni nos acercamos.

Cuidado ahora: mira aquel grupo que juega al poker en la mesa del fondo. ¿Peligrosos? Ya lo creo que sí.

El oriental elegante, con pinta de haber salido de una película de **John Woo**, es Ringo Chen, un chico amable y considerado con los niños y los animales. Habrá matado él solo a unos doscientos fulanos. Hacken es el del corte de pelo mohicano. Hacken es..., bueno, que puede esperarse de un tipo que pidió que le cortaran su propia mano con una motosierra por un simple mordisco. Claro que lo que le había mordido era un bebé-foca-zombie pero aún así sigue pareciéndome excesivo.

¿Los que están sentados frente a ellos? No, no son **Ice Cube** y un Terminator irlandés. El negro de la gorra es Natt the Hat y el irlandés de las gafas

de sol y la gabardina verde es la razón de que hayamos venido al Noonan´s. Pero no te acerques, ese hombre tiene superpoderes: puede leer el pensamiento -aunque no lo hará con sus compañeros de poker- y usar su visión de rayos X para verte la ropa interior -tampoco creo que lo haga, a menos que seas una chica-. De todas formas creo que su mayor poder es su capacidad para meterse en líos. Desde que hace unos meses consiguió sus dones ha recibido -y rechazado- ofertas de trabajo de una sección del Infierno especializada en armas de fuego y de una organización del gobierno que pretende controlar a los super-tipos. A cambio ha conseguido poner en su contra al Infierno, al gobierno, a las SAS -las más peligrosas de las fuerzas especiales del ejercito británico- y a toda la policía y la mafia de Gotham. Y todavía le ha quedado tiempo libre para que le dejara su novia, para ver como mataban a su mejor amigo, para vomitarle en las botas a Batman, para conocer a varios demonios -incluido uno que habla en verso-, para asaltar el Arkham Asylum, para inventar la Catseñal -poniendo un gato muerto sobre un reflector-, para tener un lío con Tiegel -aunque conociendo el carácter de ella no creo que dure mucho-, para destrozar el acuario de Gotham City, para descubrir que el traje de Green Lantern carece de bolsillos -por lo que resulta un mal compañero de juergas-, para derrocar -de modo aplastante- a un dictador africano, para ser trasladado en el tiempo hasta el siglo 853, para encontrar a su padre -solo para matarle a continuación-, para ser herido media docena de veces... incluso para ver ganar un partido a los Gotham Knights. Una vida demasiado agitada para alguien que solo pretende vivir honradamente de su trabajo como hitman. Se llama Tommy Monaghan... y ha venido a traer masacres y armas a un mundo de trajes de mallas de colores y moralidad en blanco y negro.

GARTH ENNIS TAKES GOTHAM

Si alguno de vosotros no está muerto este podría ser un buen momento para decirlo

Tommy Monaghan en Hitman nº1

Entre el pequeño grupo de gente que leemos y/o escribimos sobre comics en este país se vienen haciendo últimamente comentarios irónico-ingeniosos sobre el trabajo del exageradamente prolífico **Garth Ennis**. Lo curioso es que estos comentarios están casi siempre basados en identificar la mucha cantidad con la merma de calidad, sin entrar a analizar las obras en cuestión. Vamos, que parece haber mucha gente convencida -o deseosa- de que la irrupción del nor-irlandés en el mercado americano será un fenómeno pasajero y que dentro de cuatro días estará en el paro, por lo que ahora aprovecha para largar todo lo que no podrá largar entonces. Tanta preocupación por el resultado de esa ecuación que relaciona cantidad y calidad o porque las blasfemias del reverendo Custer puedan herir la sensibilidad de algún miembro de la nueva mayoría pudiese hacer que se pierdan de vista importantes cualidades del trabajo de **Ennis**, no tan comunes como para ser dadas de lado. Por ejemplo esa habilidad para controlar el tiempo narrativo de sus historias haciendo que te atrapen desde el principio: para muestra ver la combinación de *flashbacks* y *flashfordwards* que emplea al principio de Todo queda en familia, dándonos un brutal atisbo del pasado -la muerte del padre de Jesse- y un aviso, aún más brutal, de lo que vendrá -Jesse prisionero de su abuela-, para empezar luego, con el lector ya ganado, con el desarrollo lineal de la trama. Otra característica de **Ennis** es su capacidad, por debajo de una serie de tacos, palabras malsonantes y situaciones fuertes -que algunos pueden identificar con el machismo-, de crear personajes femeninos de gran fuerza e inteligencia: Kit -Hellblazer-, Tiegel -Hitman- o Tulip -Preacher- resultan tan interesantes y complejas como sus respectivos compañeros de historia. Buena prueba de esto es que las partes menos interesantes de Preacher son precisamente aquellas en las que Tulip tiene poca presencia, como en *Cruzados* o *Salvation*.

Pero no es intención de este escrito enumerar las cualidades generales de **Ennis** como guionista, si no repasar una de las series que más momentos de entretenimiento -dicho aún a sabiendas de que esta palabra se suele asociar con la imbecilidad congénita- me ha proporcionado últimamente: Hitman, publicada por DC Comics.

DIEZ MIL BALAS

Siempre tienen a algún tonto que sale arrastrándose de una explosión química o algo de eso, le crecen tentáculos y empieza a vocear de cómo va a combatir el crimen o conquistar el mundo... así que me llaman y yo me cargo al idiota antes de que tenga tiempo de unirse a la Liga de la Justicia. Me pagan y todos felices

Moneghan en Hitman nº13

IT'S BARELY TWO YEARS SINCE I WANDERED AWAY WITH THE LOCAL BATTALION OF THE OLD I.R.A.
I WANTED THE CRIME TO PLAY A GREAT PART IN...

Página 4 de Demon Annual nº 2. 1993. *Ennis y MacCrea*

Desde que hace más tiempo del que a muchos les gustaría la factoría Marvel funciona en automático y con encefalograma plano, DC se ha convertido en la editorial grande con mayor nivel de creatividad, de ideas, variedad en ofertas y mayor capacidad para ofrecer productos que se salen de lo habitual en el comic mainstream. Claro que no todas esas ideas funcionan bien: los Anuales del año 93 formaron parte de un invento llamado *Bloodlines*. La idea era presentar en ellos una serie de nuevos héroes y villanos que adquirían super-poderes al ser mordidos -o cosa por el estilo- por un grupo de extraterrestres con pinta de ser primos del Alien de **H. R. Giger**. *Bloodlines* debía servir de banco de pruebas para comprobar si alguno de estos personajes

gozaba del favor del público lo suficiente como para lograr cabecera propia o, por lo menos, incorporarlo a las series regulares. Pocos fueron los que pasaron el examen como demuestra el hecho de que nombres como Terrorsmith -JLA-, Ballistic -Batman-, Sparx -Superman- o Layla -Lobo- poco o nada signifiquen actualmente. Razorsharp el personaje creado por **Chuck Dixon** en el *Bloodlines* de Robin logró una miniserie -*The Psyba Rats*- pero luego parece haber caído en el olvido y ni siquiera **Dixon**, el creador del Batman de los noventa, la ha recuperado para su amplia galería de caracteres. Con Demon las cosas fueron diferentes.

Dos chicos de Belfast llamados **John McCrea** y **Garth Ennis**, que ya habían trabajado juntos en Fleetway -*Troubled Souls*-, llevaban una corta etapa narrando las andanzas del demonio poeta Etrigan cuando llegó el Annual nº2 de Demon, *Bloodlines*. Crearon para la ocasión a Tommy Monaghan, un asesino a sueldo de clase baja que en medio de un trabajo de eliminación de un capo mafioso es atacado por el alien en cuestión logrando con ello superpoderes. Unos poderes, eso sí, un tanto pasados de moda: No creo que actualmente le den a nadie el carnet de superhéroe solo por tener telepatía y visión rayos X. Pero Monaghan hace lo que haría cualquiera en su lugar: usarlos en su propio beneficio, a partir de ahora será difícil cogerle desprevenido y pasará además, a especializarse en supertipos.

El personaje parece que gustó lo suficiente como para ser recuperado en una historia aparecida en el nº4 de Batman Chronicles, perteneciente al crossover *Contagion*, donde nuestro *hitman* favorito se las hacía pasar canutas al mismísimo Batman. Pero no fue hasta principios del 96 que Tommy logró título propio y probablemente la creciente fama de **Ennis** tuvo mucho que ver en la decisión pero esto nos ha permitido disfrutar de una de las series más estimulantes y divertidas de los últimos años.

El primer número de la serie regular se abría con lo que puede considerarse una declaración de intenciones de por donde se iba a mover la colección: Monaghan se enfrenta a un puñado de super-seres con pinta de haber salido de una pesadilla Liedfeldliana -Darkstorm, Panzer, Ironbolt,...- y se los carga en menos tiempo del que ellos tardan en presentarse y hacer las poses de rigor.

Después vendrá la introducción de los ambientes y personajes secundarios que acompañarán a Hitman en el proceloso mundo del comic-book: la partida de poker de los asesinos -con Ringo, Hacken etc.-, el Noonan´bar -que ya apareció brevemente en el Anual de Demon- y, sobre todo, dos personajes que marcarán otro tono, mucho más emotivo, en los siguientes capítulos: Pat Noonan y Wendy.

Aunque Hitman puede considerarse una serie divertida-y también hiperviolenta, claro- no está por ello exenta de momentos de sensibilidad dramática que resaltan más al estar enclavados entre otros más ligeros. De ellos quizá los más emotivos sean los relacionados con Pat y Wendy. Pat es el sobrino de Sean Noonan y el mejor amigo de Tommy. Las escenas de su sacrificio y muerte representan alguna de las mejores partes de la serie. Momentos que se extienden incluso hasta el nº12-el final de la saga coprotagonizada por Green Lantern- en que Monaghan da su último adiós a Pat a través de un partido de béisbol de los Gotham Knights: *...está muerto y le echaré de menos para siempre, pero quiero ganar esta noche por él. Quiero oír rugir al público de Gotham y que ese sea su epitafio.* En cuanto a Wendy ahí podemos encontrar otro ejemplo de lo que decíamos sobre los personajes femeninos de **Ennis**. Cuando en el nº6 descubre a que se dedica Tommy exactamente, reacciona con rabia echándolo de su casa y de su vida. Pero el retrato que **Ennis** y **McCrea** nos dan de esa reacción está lleno de dignidad y de respeto por el personaje -dignidad que, en este caso, no está de parte de Monaghan cuyo comportamiento con Wendy ha sido bastante irresponsable-. Tras más de treinta números sin noticias de Wendy parece ser que **Ennis** recuperará el personaje al partir del nº 39, esta vez como novia de Ringo Chen... esta visto que esta chica no tiene suerte a la hora de elegir novio.

Página 7, Hitman nº 21. *Ennis* y *Steve Pugh*.1997

Otro personaje que ha ido evolucionando y ganando protagonismo según transcurría la serie es la detective Tiegel. De ser solo una especie de enlace con el elemento policial -es decir, algo así como el Comisario Gordon-, que obligaba a Batman a pedir las cosas por favor, ha pasado a ser expulsada de la policía y a colaborar activamente en las aventuras de Hitman. Aparte se ha ido estableciendo entre Monaghan y ella una delicada relación afectiva -entre bromas, broncas, borracheras y tiroteos-. Una relación que eclosionaría en el nº 21, donde asistimos a una hilarante primera cita que culmina con Tommy cargándose a media docena de traficantes y con Tiegel cantando a coro el *Deutschland Uber Alles* con su familia... y no parece que las cosas hayan mejorado mucho para ellos desde entonces. Una chica curiosa Tiegel, capaz tanto de usar el cuerpo de un oficial muerto -o quizá no tan muerto- de escudo en un tiroteo, como de llevarles galletas hechas por su madre a Tommy y Green Lantern.

Pero quizá lo que más ha llamado la atención sea la inclusión en Hitman de pesos pesados como Batman, Green Lantern o Catwoman. Inclusión que no parece satisfacer del todo a algunos seguidores del personaje que no quieren verlo tan vinculado al Universo DC, pero que es una excelente oportunidad para comprobar cual es la visión de **Ennis** de los superhéroes, genero por el que ha declarado más de una vez no sentir ninguna simpatía -de hecho no creo que ninguno de los personajes creados por él puedan ser calificados como tal-.

Lo primero a destacar es el sentido del

humor que usa con ellos. Un humor más afilado, ácido y también más distanciado que el que emplea, por ejemplo, al caracterizar a los parroquianos del Noonan´s Bar con los que seguramente se siente más identificado. Un humor más próximo al dúo **Pat Mills/Kevin O´Neill** de *Marshall Law* que a los **Giffen/De Matteis** de JLA.

El Batman que aparece en Hitman es un tipo recto, serio y siniestro pero que está siempre un paso por detrás de Moneghan que, por otra parte, se toma unas libertades con él -desde ponerle la pistola en la boca, vomitarle encima el curry o amenazar con revelar su identidad secreta- a las que no se habría atrevido el Joker. En realidad casi puede decirse que, como ocurría con los episodios de Legends of Dark Knight que escribió, **Ennis** usa a Batman más como elemento desencadenante o de ambiente que como personaje.

El que ha salido peor parado al detenerse bajo la lupa de **Ennis** y **McCrea** ha sido Green Lantern sobre el que descargan toda su ironía convirtiéndolo en una especie de *boy-scout* bien intencionado pero bastante necio que descubre que las calles del Cauldron pueden ser tan peligrosas como Akopolis.

Mucho más cercanos resultan para guionista y dibujante Demon y Catwoman, que coprotagonizan con Hitman la saga *Ace of killers*. Demon fue la carta de presentación de los dos de Belfast en el mercado americano y la colección que dio origen a Hitman por lo que parecen tenerle cierto cariño. Su versión de Etrigan es una prolongación de la que desarrollaron en la serie: Un Demon mucho más salvajemente gamberro, manipulador y divertido de lo que se había visto ahora. En cuanto a Catwoman nos la presentan de manera decidida, independiente y también insólitamente violenta -pocas veces se había visto a la mujer gato empuñar un arma de fuego con tanta decisión-. En palabras de Tommy: *Me arrastraría cincuenta millas sobre botellas rotas de pepsi solo para limpiar su bañera con mi lengua...*

Pero la última palabra sobre superhéroes versión **Ennis** se da en el nº 18 con la creación de la Sección Ocho un super-grupo que recluta Six Pack formado por exhibicionistas, alcohólicos, sueldaperros -¿!?-, defenestradores...

Lamentablemente esta gloriosa galería de tarados que parecían capaces de borrar del recuerdo a esas formaciones impresentables que nos castigan mes a mes desde los kioskos ha tenido sólo una breve aparición en la serie. Esperemos que pronto seamos testigos de su reagrupamiento para poder conocer el origen secreto de Bueno Excellente -que combate el mal con el poder de la perversión-, de Dogwelder -que suelda perros muertos en la cara de los malvados- o del mismísimo Six Pack, carismático líder del grupo. Despues de todo *se necesita mucho más que eso -la bomba con que el demonio Mawzir casi los despedaza- para detener a la Sección Ocho.*

Una buena ración de cinismo y mala leche para contrarrestar tanto revisionismo super-heroico blandengue y tontorrón que venimos padeciendo últimamente.

Después de una larga temporada sin incursiones de ningún personaje de la continuidad DC en la colección, Superman -precisamente el único superhéroe que **Ennis** ha manifestado cierto interés en escribir- ejerce de estrella invitada en el nº 34, donde un deprimido *Hombre de Acero*, que está cuestionándose su validez como encarnación de los ideales Americanos, tiene la suerte de encontrarse en una azotea con Tommy, que le alegra el corazón soltándole un sentido discurso patriotero, muy similar por otra parte a los que **Ennis** viene poniendo en boca de sus personajes de Preacher en la saga *Salvation* y que resultarían, como mínimo, desconcertantes, si no fuera porque el propio guionista les da la vuelta después. Por ejemplo aquí, justo después de que un feliz Superman se aleje volando -y no sin antes haberle pedido un autógrafo-, Tommy saca un rifle de mira telescópica y vuelve al trabajo.

Hitman nº 34 *Ennis y McCrea.1999*

Aunque no de la mano de sus creadores Hitman también ha hecho alguna excursión fuera de su propia serie.

Así **Claremont** y **Ron Lim** lo hicieron aparecer en el nº 26 de Sovereign Seven con el encargo de despachar a Power Girl.

También ha tenido una breve aparición en la JLA de **Grant Morrison** y **Howard Porter**, en el episodio en que la Liga trataba de reclutar nuevos miembros, aunque los intereses de Tommy pasaban más por ejercitar su visión de rayos X con Wonder Woman.

Aparte de esto algunos no perdemos la esperanza de ver a Moneghan en un crossover con Astro City: seguro que Tommy es perfectamente capaz de quitarles las penas a esa caterva de impresentables y aún le sobran páginas para tomarse unas cañas.

SOCIOS EN EL CRIMEN

-¿Hay alguna posibilidad de que puedas prestarme
diez pavos?
-¿Por qué infiernos debería prestarle dinero a un asesino carnicero de corazón frío?
-Hey, incluso los asesinos carniceros, de corazón frío, tenemos que comer.
Tommy y Tiegel en Hitman nº 11

Una razón que, tal vez, podría explicar la cantidad de trabajo que viene

desarrollando **Ennis** sería el tipo de dibujantes con los que suele colaborar.

Quitando algunos casos más bien excepcionales -los guiones para Top Cow con **Peterson** y **Silvestri**, por ejemplo- **Ennis** ha trabajado siempre con una serie de dibujantes por los que parece sentir gran afinidad y a los que podríamos definir como pertenecientes al estilo inglés sucio. **Carlos Ezquerra**, **Steve Dillon**, **Steve Pugh**, **John Higgins**, **Warren Pleece**, etc. son dibujantes más preocupados por la efectividad que por los alardes y que suplen su falta de finura con una capacidad de síntesis narrativa más allá de toda duda. En las obras conjuntas de **Ennis** con estos dibujantes no tenemos nunca ese tipo de sensación -tan habitual actualmente- de encontrarnos ante un tebeo en que guión y dibujo pare cen perseguir objetivos distintos o, lo que es peor, ese tipo de comic en que el guionista intenta abrumarnos con farragosa literatura y el dibujante epatarnos con pretendida espectacularidad que se queda en complicación innecesaria.

Hace tiempo en ese invento del maligno, digno del mismísimo Lord Etrigan, llamado *Internet* tuve oportunidad de ver el guión de uno de los capítulos de Hitman, no fue ninguna sorpresa comprobar como consistía en diálogos y breves indicaciones por lo que el desarrollo y planificación quedaban en manos de **McCrea**. Y es que en este caso es muy difícil determinar donde acaba la labor de creación literaria y donde empieza la creación gráfica, tan implicados están los dos en el desarrollo de la obra. Tampoco resulta fácil describir el trabajo de **McCrea** como autor de comics ya que estamos ante uno de esos casos en que el dibujante parece no hacer nada por la sencillez y habilidad con que conjuga el realizar su tarea y el no llamar la atención más de la cuenta. **McCrea** suele realizar un lápiz en el que se pueden encontrar elementos cercanos a la caricatura: elementos accesorios -ya que su *storytelling* nada tiene que ver con el *cartoon*- que utiliza como factores expresivos. Este refuerzo de la expresión no se limita solo a los rostros de los personajes -como ocurre en otros modelos menos conseguidos- sino que lo podemos encontrar también en figuras, decorados, fondos,... etc. Estamos ante un dibujante que hace del estilo, historieta; siendo uno de los casos en que más férrea es la relación entre lo que se cuenta y como se cuenta.

Página 1, Hitman nº 17. *Ennis y McCrea.*1997

McCrea ha ido evolucionando y mejorando según avanzaba la serie. Adaptando su estilo inicial -más basado en la línea por si misma-, cambiando para asimilar perfectamente el uso de manchas negras y volúmenes hasta alcanzar el gran nivel actual en el que es capaz de plasmar con igual fortuna los típicos diálogos de **Garth** como las abundantes escenas de acción a las que consigue transmitir un dinamismo no exento de un matiz grotesco perfecta mezcla de películas estilo **John Woo** y cine *gore*.

Paralelamente a Hitman, **McCrea** y **Ennis** han publicado durante el año 97 una miniserie llamada Dicks en Caliber Comics. Al ser en blanco y negro el estilo de **McCrea** recuerda más al de su época en Demon, trabaja más con línea que con volúmenes y se vuelca en su faceta más decididamente caricaturesca. En Dicks, **Garth** y **John** retoman viejos personajes suyos a la vez que nos ofrecen su peculiar visión de temas de gran actualidad como el matrimonio, la diarrea o la vida tras la muerte. Una obra que, a falta de mejor etiqueta, podríamos encuadrar en el realismo-mágico-sucio-estilo-Belfast.

Aparte de su creador otros dibujantes han dado su versión de Tommy: el Annual nº 1 Pulp Heroes está dibujado por el español **Carlos Ezquerra** y por **Steve Pugh**. Curiosamente ambos habían colaborado juntos con **Ennis** en la miniserie del Santo de los Asesinos y tienen un estilo que se adapta perfectamente a esta historia homenaje a los westerns de **Leone**/**Eastwood** -aunque a veces recuerde más a *Desperado*-. A destacar el gran trabajo de **Ezquerra** que no solo está en su mejor forma sino que se produce entre él y **Ennis** esa química especial que da lugar a grandes comics.

Steve Pugh en solitario fue el encargado de ilustrar el memorable episodio de la primera cita entre Tommy y Tiegel y, sin renunciar a su propio estilo, supo captar perfectamente la esencia y los personajes de la serie, al igual que en el nº 22 en el que colaboró con **McCrea**.

Distinto es el caso de los otros dos entintadores que ha tenido la serie desde entonces. A partir del nº 23 **Garry Leach** -que fue dibujante titular de los primeros números del Miracleman de **Alan Moore**- se convierte en el entintador oficial de la serie Hitman. Siendo el de **McCrea** un estilo tan peculiar no se puede decir que haya ganado nada con la aportación de Leach, pero, desde luego, ha cambiado. **Garry Leach** acentúa mucho las masas de sombra, quizá demasiado, convirtiendo el dibujo de **McCrea** en más siniestro y oscuro y, curiosamente, en más realista, lo cual lo desvirtúa un poco y le hace perder espontaneidad y frescura. A este cambio de tono de la serie no es ajeno el hecho de que la llegada de **Leach** coincide con el inicio de la saga *Who Dares Win*, donde la historia toma también rasgos más sombríos como bien nos muestra la escena que abre la saga, donde nos encontramos a un grupo de SAS -una unidad de Operaciones Especiales del ejercito Británico- ejecutando de un tiro en la

nuca a un miembro del IRA. Sin renunciar a sus toques de humor grotesco los dos de Belfast -más el sombrío y más realista acabado de **Leach**- dejan un tanto de lado las andanzas de Tommy, Natt, Sean y demás parroquianos del Noonan´s -que, a pesar de haberse enfrentado con éxito a toda clase de demonios y super-seres, se encuentran totalmente impotentes frente a esos tipos con pinta de hooligans del Tottenham. En palabras de Natt, *Olvídate de Delta Force y los Navy Seals y de las Boinas Verdes de* ***John Wayne*** *y de los malditos Ninjas asesinos y del Sargento Rock y de* ***Bruce Lee*** *y Terminator: esos tíos son SAS... van a matarnos*- para centrarse más en el enfrentamiento interno entre dos miembros de los SAS, uno de ellos amargado y cansado de tanta muerte que quiere olvidar la última misión encomendada -eliminar a Tommy y Natt para saldar viejas cuentas de la Guerra del Golfo- y el otro empeñado en cumplir ordenes al precio que sea -*Hacemos cualquier cosa que nos ordenen, donde quiera que nos ordenen, Sargento. Y después desaparecemos como si nunca hubiésemos estado allí* -.

El otro entintador, esta vez ocasional, de Hitman lo encontramos en medio de la saga *Tommy´s Heroes* -una especie de homenaje de **Ennis** a los comics y películas de guerra tipo *Sargento Rock* o *Kelly´s Heroes*-, y es **Andrew Chiu** que realiza un trabajo sobre los lápices de **McCrea** que tampoco aporta demasiado al creador gráfico de Hitman, pero que parece haber satisfecho a los interesados ya que **McCrea** y **Chiu** son los encargados de ilustrar la miniserie *Cruel And Unusual*, sobre guión de **Jamie Delano** y **Tom Peyer** de próxima aparición en Vertigo.

HEROE LOCAL

El plan? Iremos hasta el sitio de los Dubelz y mataremos y mataremos y mataremos y mataremos y no pararemos hasta que Johnny Navarone y cada uno de esos piojosos hijos de puta estén muertos. Ese es el plan.

Tommy Moneghan en Hitman nº 6

El tener una colección abierta protagonizada por un asesino profesional es algo cuyas implicaciones morales todavía parecen preocupar a más de uno, según se desprende de la lectura de algunas cartas en el Recoil, el correo de la edición americana. Supongo que en España -donde Torpedo es uno de los personajes más famosos del comic patrio- no tendríamos estos problemas éticos con algo que, a fin de cuentas, no es más que una obra de ficción. Claro que, dadas las exageradas reacciones que se han producido ante una obra -que en realidad es bastante ortodoxa con la religión- como Predicador, supongo que si tenemos la suerte de ver

Página 12, Hitman nº 20. *Ennis y McCrea.*1997

Hitman editada aquí, sería acusada de fomentar la violencia y el consumo incontrolado de cerveza... Pero dejemos estos temas para moralistas más dotados.

Alguna vez se ha denominado a Hitman el Punisher de DC, sin embargo, la única característica común en ambos personajes es su afición por las armas de fuego en un mundo donde lo habitual son los rayos de fuerza y los super-puñetazos. Las motivaciones de Frank Castle para actuar como Castigador, su venganza personal contra el crimen nada tienen que ver con Tommy Monaghan que no es en absoluto una persona obsesionada con ninguna cruzada sino alguien que intenta ganarse la vida aunque, eso si, alineado en el bando al que combatiría Punisher. También carece Hitman de esa total seguridad de que lo que hace es lo que debe hacerse que tiene el pistolero de Marvel. Tommy intenta convencerse a si mismo que los tipos que ha matado están mejor muertos pero es consciente de que no siempre tiene que ser así y llegará un momento en que tendrá que cruzar esa línea que se ha trazado -*Solía decir que no disparo contra policías. Pero la gente cambia*-... además, no creo que Castle le durase a Tommy más de un par de asaltos.

Hay tres factores que confluyen para hacer de Hitman una serie especial. Por una parte Monaghan es una persona normal con las preocupaciones y alegrías de la gente normal. Un tipo al que le gusta tomarse unas cervezas con sus amigos, que tiene problemas sentimentales y monetarios, que es bastante honesto consigo mismo y con los suyos... y que no tiene que andar buscando excusas para marcharse de patrulla o cambiarse de traje en una cabina. En resumen alguien con quien resulta fácil identificarse.

Pero por otra parte esa persona tan normal trabaja como hitman, y se mueve en un ambiente plagado de asesinos, delincuentes, policías violentos, gente en resumen poco recomendable según los usos habituales.

A su vez la ciudad donde vive es Gotham, una urbe donde se desarrollan todo tipo de vigilantes, super-héroes y retorcidos villanos. Aunque al principio la presencia de este elemento super-heroico es algo lejano y exótico o simplemente motivo de chiste para los parroquianos del Noonan´s - *Habéis oído lo de Superman, Wonder Woman y Mister Invisible? Ya sabéis ese tipo del Club de la Justicia que lleva una mascara de gas...* decía Pat Noonan en el nº 1. El hecho de que el propio Monaghan adquiera poderes hará que el colorista mundo de los super-héroes entre a formar parte de estos tipos normales de barrio pobre que se ganan duramente la vida liquidando gente.

En resumen Hitman sería como una comedia de bar protagonizada por asesinos, mafiosos y policías, enclavada en un entorno superheroico. Claro que mejor sería conocer la opinión del propio Tommy al respecto:

Tiene usted una idea equivocada acerca de mi. Piensa que soy el asesino más peligroso del mundo, pero todo lo que soy es un chico del Cauldron que nunca ha salido de su barrio.

Hitman nº12

entreMista

Chris Bachalo

Por Jorge Iván Argiz

Ya en las conversaciones previas a que esta revista se convirtiese en una inminente realidad la idea de incluir una entrevista nos parecía del todo imprescindible. Y no por el hecho de caer en una extraña competencia, o por nuestra -bastante desarrollada, por otra parte- tendencia *freakie*; el verdadero motivo es que desde nuestra posición de compradores y lectores, el interés que nos despierta -tal vez mal acostumbrados a asistir a charlas celebradas en eventos comiqueros-, leer declaraciones exclusivas, y preferiblemente interesantes, de los creadores de los tebeos, es algo semejante al interés de las amas de casa a la hora del cotilleo de la tele. Pero las palabras clave de la aseveración anterior eran *exclusivas* e *interesantes*. Y así queriamos que fuesen nuestras entrevistas, motivo por el cual la elección del autor era un primer paso importantísimo.

Afortunadamente, los gustos de los integrantes de esta revista son tan variados como para asegurar que si un autor nos parece interesante a todos, es por que probablemente lo sea. La lista de nombres que se barajó fué enorme, y buena cuenta de ella pretendemos ir dando en posteriores números de la revista, pero ya entre los primeros apareció **Chris Bachalo**, un joven autor, con un ámplio vagaje profesional y que, además de realizar las series más vendidos en Estados Unidos, ha sabido llegar, a base de calidad, a satisfacer los gustos de los lectores más sibaritas. Por si fuera poco, ya habíamos hablado con él en varias ocasiones anteriores, siempre por motivos ajenos a *dd*LV, y su simpatía habia quedado más allá de toda duda razonable. Ya estaba decidido, y por tanto, el cincuenta por ciento de las premisas iniciales cumplidas.

Sobre el interés de la entrevista, además de la elección del autor, había que cuidar un detalle que tiende a dejarse de lado.... la calidad de la propia entrevista. Y, para bien o para mal, todos habíamos hecho ya decenas a lo largo de nuestras peripecias por este mundillo y, por ello, nos habia quedado claro que lo más funcional, era presentar un repaso global a la obra del autor, con comentarios sobre temas generales, para posteriormente, y a medida que los proyectos se concretasen, irla completando año a año.

Así, tras una serie de tentativas, llegó el día en el que llamamos por teléfono a la hora previamente acordada, y el propio **Chris**, con un aceptable castellano -que no se extendía a nada más- nos contestó: *Buenas tardes, señores. Estoy listo*. Un extracto de las cerca de dos horas de conversación que siguieron a partir de ese momento, es lo que podéis leer a continuación ....

Empecemos por la pregunta más original de la historia de las entrevistas ¿cómo empezaste a interesarte por el mundo del cómic?

Me alegro que me hagas esa pregunta -risas-. Lo cierto es que desde pequeño yo siempre fui un chico muy inquieto y a mis padres siempre les gustó mucho viajar, y aunque parece no haber relación entre ambas circunstancias, lo cierto es que la hay y mucha. Todos los años íbamos a Canadá, lo que desde California -donde vivíamos- suponía la nada despreciable cantidad de dos o tres días viajando ¡y necesitaban entretenerme!. Así que un día, paramos en una estación de servicio, y como en cada alto en el camino yo miraba que me apetecía para no aburrirme por el camino, y entonces vi un maravilloso cómic de La Cosa del Pantano en el que salía un dinosaurio en la portada. Claro, como a cualquier chico los dinosaurios me impresionaban mucho ¡imagínate esos bichos tan enormes campando a sus anchas! ¡y encima existieron de verdad! ¡Guau!. El caso es que me llevé ese tebeo y alguna cosa más, y pronto mi padre, que siempre me animó a la lectura, se dio cuenta de que había creado un monstruo -risas-, pues en cada viaje, casi en cada estación de servicio, pedía cómics. Seguí teniendo mucho interés por La Cosa del Pantano, por el Hombre Cosa, el Hombre Lobo, La Tumba de Drácula, el Motorista Fantasma .... casi todos los de terror, pero también leía otras cosas, como el Pato Donald por ejemplo.

¿Aún conservas ese primer cómic que has mencionado?

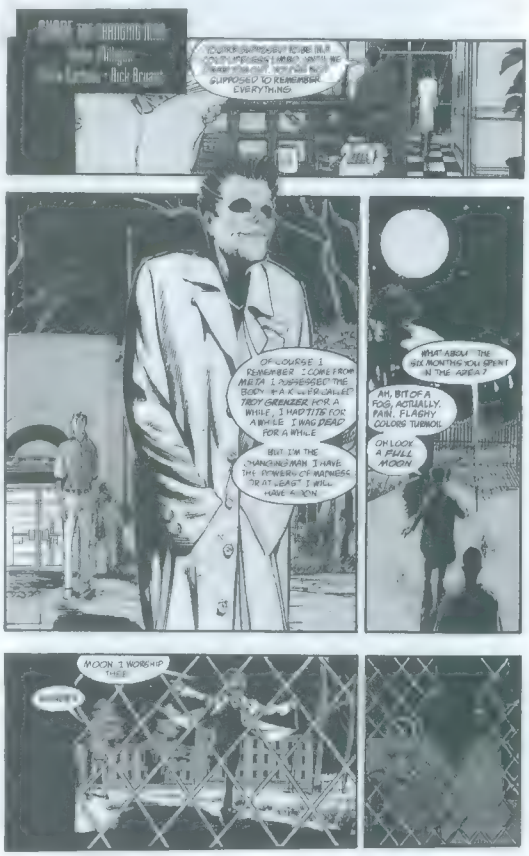
Por supuesto, de hecho los conservo prácticamente todos. Siempre he sido bastante cuidadoso y he sentido pena a desprenderme de las cosas. O mejor dicho, de esos recuerdos ligados a las cosas, que tiendes a creer que perderás en el momento en que las tiras.

¿Crees que ahora es más difícil que un chico se interese por los cómics que cuando tú empezaste? Me refiero a que viviendo en una sociedad tan audiovisual, con la proliferación de consolas, ordenadores y pudiendo ver películas tan espectaculares, debe de ser de cara a los más jovencitos algo casi antidiluviano -y nunca mejor dicho hablando de dinosaurios-.

¡Ja,Ja!, ¡nunca mejor dicho!. Bueno en mi caso, no hubiese importado demasiado, porque en un coche pocas cosas diferentes puedes hacer, al menos de momento, que al ritmo que vamos se llevará una tele y un vídeo en el coche como ahora llevas un cassette o un compact. Pero si es algo que me preocupa eso a lo que tú apuntas. Precisamente hace dos semanas estuve cenando con **Paul Levitz** -Nota: Ejecutivo de DC Comics-, y a lo largo de la sobremesa debatimos durante el mundo del cómic y la situación actual del mercado y de los tebeos en la sociedad. Y creemos que aunque parece haber menos lectores, lo cierto es que potencialmente hay más que nunca. Y los niños no han perdido sus inquietudes, sino al contrario: cada vez, cada generación, tienen más y más inquietudes. Lo que sucede es que aunque la cantidad de niños interesados en temas más o menos de entretenimiento o esparcimiento son casi el doble, las ofertas se pentuplican -y eso siendo optimista-. Sin embargo, y pese a la ola de pesimismo que no comparto, en los USA los chicos siguen leyendo tebeos, y en las convenciones no deja de haber jovencitos, ni noto una proporción preocupante de gente de más de 30 ni nada por el estilo.

De todos modos, lo que no se puede negar, es que hace unos años en los cómics veías escenas y situaciones que casi exclusivamente podías ver ahí, sin embargo ahora, puedes ver perfectamente y casi como si lo tuvieras delante como una nave extraterrestre destruye la Casa Blanca, como los dinosaurios de pasean de nuevo como si nada, o como unos soldaditos de juguete interactuan sin problemas con los seres humanos..... y eso es algo difícil de desbancar -nota: hace alusión a *Independence Day*, *Parque Jurásico* y *Pequeños Guerreros*, respectivamente-. Claro que yo no creo que haya que hacerlo, sino hay que seguir haciendo buenos cómics, con buenas historias y aprovechar el tirón que alguno de los otros medios produzcan, en vez de luchar contra él. Porque sino la batalla esta perdida, o al menos así lo veo yo.

Quizás otro de los factores que ha contribuido a ese alejamiento del cómic por parte de


SHADE THE CHANGING MAN
BRUCHAC JR.
Art by
Cartoon - RICK BURCHETT
I CAN'T REMEMBER EVERYTHING
OF COURSE I REMEMBER - I CAME FROM MEDA - I POSSESSED THE BODY OF A KILLER CALLED TROY GREASE FOR A WHILE - I HAD TITS FOR A WHILE - I WAS DEAD FOR A WHILE
BUT I'M THE CHANGING MAN - I HAVE THE POWER OF MADNESS TO AT LEAST - I WILL HAVE A SON
WHAT ABOUT THE SIX MONTHS YOU SPENT IN THE ARK?
AH, BIT OF A FOG, ACTUALLY. PAIN. FLASHY COLORS. TURMOIL.
OH LOOK A FULL MOON
MOON. I WORSHIP THEE

Arriba izquierda: viñetas de la edición española -Zinco, 1993- de Shade, por Milligan y Bachalo.
Al lado: página de Shade the Changing Man. Extraída de Vertigo Review nº 1. Guión de Milligan dibujos de Bachalo.

mucha gente han sido las librerías especializadas y los productos exclusivos para ellas, en el sentido de que cada vez es más fácil que alguien que no se interesa por los tebeos, y que por tanto no irá a este tipo de establecimientos, no sepa ni que existan. ¿Tú como lo ves?

Este fue otro de los temas que salió en la cena que tuve con **Paul Levitz**, y en el que también estábamos de acuerdo. No conviene en ningún tipo de

GOD HELPS THEM WHO HELP THEMSELVES
OH, I DON'T KNOW... PLENTY! YOU HYPOCRITICAL PUPPETEER!
I ENJOYED YOUR OPUS, STERNS!
I'M GOING TO WIPE THAT SMUG SMILE OFF YOUR FACE ONCE AND FOR ALL!
NO, EVERYTHING! NOTHING! HE HATES ME!
AT LEAST HE'S NOT A LEADER!
STOP HIM! HE'S PUNCHING RIGHT THROUGH US!
YO, I HEARING ME? SOMETHING'S EVEN TALENTED EXPERIMENT YOU'RE PULLING I'M GOING TO HAVING IT DOWN.
GAD, PARK, EVEN NOT CING WE'RE HERE!
AIRQUINT? SON OF NO FARR!

producto, desde el cómic a las manzanas, limitar el público potencial de que dispones, y con las librerías especializadas se ha limitado un poco ya que no en todas las ciudades hay una. También es cierto que así se aseguran que los compradores fieles tengan un lugar donde pueden conseguir lo que quieren sin problemas, y no deja de ser un punto de vista de los lectores que se desplazan de un pueblo donde no hay, a una ciudad en la que haya tres o cuatro y, además, enormes. Yo veo bien que existan, pero no que trajera consigo una eliminación mayoritaria de otros puntos de venta donde encontrar cómics, y dónde además eran algo cotidiano para las personas, que al lado de una revista financiera, o de la guía de televisión, tenían su Patrulla X o sus tebeos de guerra.

Yo mismo siempre compraba mis cómics en las tiendas de *seven-eleven* que había cerca de mi casa, o en el quiosco donde mi padre compraba los periódicos.... momento que yo aprovechaba para pedirle mis cómics favoritos, y estoy seguro de que si hubiésemos tenido que coger el coche y conducir 40 minutos para comprarlos, no tendría tantos como tengo ahora, de hecho lo más probable es que hubiese tenido que coger otra afición. Y esto me temo que le sucede a mucha gente.

Ya sabemos como comenzaste a leer cómics, pero ¿en qué momento decidiste dedicarte profesionalmente a ello?

Fue cuando estaba en el instituto. Algunos de mis amigos ya tenían trabajos y se podían permitir bastantes cosas que todo chico quiere permitirse, así que me senté y pensé sobre lo que me gustaría hacer... y una de esas cosas era dibujar, así que cogí alguna asignatura optativa de dibujo. En esas clases les enseñaba a amigos lo que hacía y a todos les gustaba mucho, ¡qué iban a decir mis amigos! -risas-. Después seguí poco a poco mi formación hasta que creí estar listo para intentar hacer lo que más me apetecía: cómics.

Sobre eso, he escuchado la curiosa anécdota de que uno de los editores te envió una vez un manual para que aprendieras a dibujar, tras ver tus pruebas.

Sí. Es absolutamente cierto. Fue en Marvel y para ser honesto he de reconocer que en casi ninguno de los mostradores donde dejé caer mis pruebas, la acogida fue buena, claro que eso es algo que asumes. Pero lo que ya me parece a mí que dice poco a favor de la calidad personal de alguien que tiene una situación de poder como la del editor, es que te humille de esa manera. De todos modos, he de decir que no me lo tomé especialmente mal, sino más bien todo lo contrario, casi me pareció hasta gracioso.... ¡casi!

Entonces lo del cómic fue vocacional, algo parecido al hockey sobre hielo ¿no?

¡Uff! Eso si que era un sueño ¡ser una estrella del hockey!. Haciendo un cómic sabes que hay miles de personas leyéndote y que se lo pasan bien, y que quizás para alguno de esos eres una superestrella, pero en el estadio, toda esa gente está ahí, detrás de ti, jaleándote, impulsándote con sus vítores. Es cómo un contacto más directo. ¡Me hubiese encantado!. Además me encantaba patinar.

¿Y porqué lo dejaste?

Bueno, verdaderamente no llegué a empezar, al menos no profesionalmente, pero si que jugué algún partido. Lo que pasa es que en California no es tan fácil encontrarte un río nevado como en Canadá, y las pistas de hielo suelen ser estadios de algún equipo que sólo usan ellos, o bastante caras y para todo el mundo, con lo que jugar es difícil sin estorbar o que te estorben. Y, para colmo, tenía una rodilla floja y me dolía a menudo. Una pena, aunque no es que me arrepienta.

¿Y tu afición por el fútbol? Por que me resulta curiosa en un país con una tradición tan poco futbolística como son los USA. Sobre todo entre la gente de tu edad, porque ahora parece que sí que esta entrando con fuerza.

Si lo comparas con la NBA, NHL -nota: la Liga Profesional Americana de Hockey sobre hielo-, el béisbol, o con el fútbol americano, es cierto que estaba mucho más atrás, pero siempre se ha podido ver jugar al fútbol en los USA, sobre todo entre las colonias de hispanos. En los últimos años ha sido el deporte con más crecimiento en nuestro país, hasta el punto de que actualmente es uno de los más practicados por los chicos de menos de 15 años. En mi caso, tenía unos amigos en California a los que les gustaba este deporte y con los que empecé a jugar. ¡No te imaginas la envidia que me ha dado **Joe Kelly** contándome el partido que hacéis ahí en la convención de Avilés! -nota: las *Jornadas del Cómic de Avilés*-, ya estoy deseando ir, y para entonces que se preparen los rivales, que llevaré mis botas, de fútbol, listas.

Arriba : página de la participación de Bachalo en The Incredible Hulk, nº 400 -1992- . Guión de Peter David

MIERDAMIERDAMIERDAMIERDAMIERDAMIERDA MIERDA
BUENO, LOS ESTÁBAIS PUERTA DE FUEGO, SEÑOR Y PENSAMOS, BUENO, QUE ESTARÍAIS PUESTA MUCHO TIEMPO ASÍ QUE PENSAMOS EN TENER NUESTRO PROPIO REY DE LOS SUEÑOS
NOS OCULTAMOS EN LOS SUEÑOS DEL NIÑO Y LOS ASUSTAMOS
PENSAMOS QUE LA PRINCESA NOS AGRADECERÍA NOS HUBIERA YA MUERTO
PESCAMOS AL TONTO LE DIJIMOS QUE ERA EL NUEVO SANDMAN Y TRAJIMOS A SU MUJER
PERO VOS ESCAPASTEIS ANTES DE LO QUE PENSÁBAMOS Y
"Y DE MIS MANOS SUS VIDAS ARREBATÉ SANGRIENTO EVOQUÉ. SE MATÓ NO PUDO NOMBRARLO."
BUENO AQUÍ ESTAMOS ¿QUÉ OCURRE AHORA?

Será genial. Y de repente, un buen día, te llaman para hacer tu primer trabajo profesional dentro del mundo del cómic, ¿cómo fue?

¡Fue genial! Me llamaron de DC y me dijeron que les gustaría contar conmigo para una serie regular ¡imagínate!. Yo esperando a que alguien me dejase dibujar en algún margen y me ofrecen una serie. Me dijeron que sería una serie de la línea Vertigo de la editorial y que trabajaría con un guionista inglés que resultó ser **Peter Milligan**. Pero como la serie estaba concretándose y querían ver como trabajaba de ritmo, calidad y esas cosas, me encargaron un número de la que era mi serie favorita en ese momento: Sandman, por supuesto con guión de **Neil Gaiman**.

Sí, además se ha dado la curiosidad de que has sido el único autor que ha debutado en esa serie, los demás podían ser más o menos populares, pero ya tenían un cierto bagaje profesional

Así es, y no deja de ser curioso. Igual es por eso por lo que yo estaba tan asustado.

¿Asustado?

Bueno, en realidad no. ¡Aterrorizado es lo que estaba! -risas- No te imaginas la responsabilidad que fue para mí en ese momento. Por un lado era mi primer trabajo y sabía que me la estaba jugando en cierta medida. Y a esos nervios lógicos de tus primeros pasos en tu profesión, has de sumarle los nervios de estar trabajando con alguien que admiras profesionalmente y en tu serie favorita. Es probable que con esos nervios no hiciese el mejor trabajo posible, pero lo hice lo mejor que supe y no quedó nada mal, o al menos eso pensaron en DC. Claro, que hay que agradecérselo al entintador que sin duda, mejoró mucho mi lápiz.

¿Seguiste leyendo Sandman con el paso de los años, o tras pasar horas dibujando lo que menos te apetecía era ponerte a leer cómics?

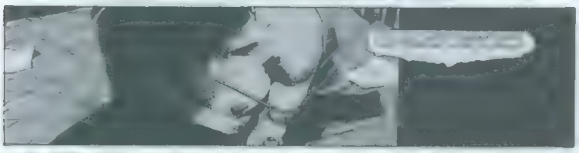
La verdad es que muchas veces, tras pasar doce horas dibujando lo que más te apetece es hacer algo totalmente distinto. Pero los días que no dibujo, o cuando lo hago poco, sí que leo algo. Es algo que siempre me gustará. El caso de Sandman es un ejemplo claro, ha sido una serie que no he dejado de leer nunca y que esperaba ansioso la salida de un nuevo ejemplar, bueno, al final lo que esperaba es el paquete de cómics que me llegaba de DC.... ¡una de las ventajas de trabajar para ellos!. También me he seguido con atención otras series como Bone o Stardust.

También has hecho un número de Batman ¿es acaso una obligación trabajar con este personaje para ser alguien dentro del mundo del cómic? Porque incluso los dibujantes de géneros totalmente distintos han dibujado en alguna ocasión al hombre murciélago.

No, no es que no seas nadie si no pasas por una de sus series, pero es que Batman es un personaje apetecible aunque no hagas superhéroes porque se ha convertido, al igual que Superman o Spiderman, en personajes de la mitología americana. Y los autores están más interesados en contribuir a crear o a definir el icono que representa, que en hacer a Batman, el superhéroe. De todos modos, he de reconocer que el número que yo dibujé -nota: Legends of the Dark Knight, nº 64- me hizo muchísima ilusión al ser también uno de mis primeros trabajos y ser un personaje con tanta repercusión. En este sentido en DC me han tratado muy bien.

También Mickey es un personaje que ha pasado a formar parte de la mitología americana, sin embargo no he visto una cantidad tan enorme de dibujantes haciendo colaboraciones para Disney. Y eso que tengo entendido que no pagan nada mal.

Arriba: Sandman nº 5, en la edición de Zinco. Corresponde al nº 12 USA. Guión de Neil Gaiman, dibujos de Bachalo.
Abajo: portada de Bachalo para *Terminus*, la historia de Batman escrita por Jaimie Delano y dibujada por Bachalo.



¡Hmm!. Sí, es verdad. Supongo que eso se debe a que Disney edita un tipo de publicaciones distintas en las que, además de no parecer buscar dibujantes famosos de cómic americano o europeo, no se le da nada de importancia, salvo rarísimas excepciones, al nombre del autor. Y eso es duro tras tantas horas de trabajo.

Hablemos entonces un poco de Shade, the Changing Man. Una serie Vertigo de la que en España sólo hemos visto cuatro números editados en dos formatos prestigio, pero que en los USA ha tenido cierta longevidad ¿cómo fue tu colaboración con Peter Milligan**?**

Aunque suene fuerte, **Peter Milligan** es probablemente el mejor guionista con el que he trabajado, y eso que he tenido mucha suerte colaborando con los guionistas con los que he coincidido, pero creo que es el que tiene mayor talento literario y creativo. **Neil Gaiman** es un genio en este apartado del aspecto literario, pero creo que al mismo tiempo necesita una mayor inspiración y mentalización para rendir; pero **Peter Milligan** puede hacer esto casi tan bien y además es capaz de hacer cualquier cosa que se le pida en un momento determinado con una calidad muy alta. Es todo un profesional con el que no me pensaría volver a trabajar.

Desde un punto de vista más técnico de nuestra colaboración, **Peter** es de los que realizaba un guión muy completo y perfectamente definido, pero al mismo tiempo yo sabía que podía enfocar las cosas a mi manera, porque ya me lo habían dicho él y la editora: *puedes experimentar mucho, rompiendo las viñetas y esas cosas que se te dan tan bien, no dudes cuando te apetezca y sea oportuno, que es una de las razones por las que te contratamos, por que eso encaja perfectamente en la serie.* Así que eso es lo que hice, y nunca tuve ningún problema por ello.

Eso sí, con **Peter** casi no mantuve ningún contacto directo, a lo largo de los cerca de cuarenta números que hice de la serie, detalle este que es tristemente habitual. Eso sí, esa cantidad de números me vino muy bien para mejorar mis habilidades con el lápiz y para coger confianza, que como para los deportistas, es muy importante en un dibujante.

A lo largo de esos números, y pese a notarse una evolución, es más algo de perfeccionamiento que de estilo. Tu estilo estaba ya bastante definido y marcado desde un primer momento.

Afortunadamente. Yo sabía cómo podía y como me gustaría dibujar, luego me faltaba ser capaz de llevar exactamente mi idea de la cabeza al papel, que no siempre es exactamente lo mismo el resultado final del planteamiento original. Esto no es malo, a no ser que lo que haga variar tu planteamiento sea una incapacidad de hacer lo que querías, que es cuando debes preocuparte. Yo siempre que he estado ante la disyuntiva de dibujar una cosa que no sabía, nunca he optado por taparla con un bocadillo, por dibujar otra cosa, o por darle menos importancia. Siempre trate de hacerlo y luego ya me quedaría mejor. Es una cuestión de aprendizaje. En lo que sí que se evoluciona, y es algo que yo he tenido que cuidar mucho, es en que no siempre lo que quieres hacer, incluso aunque lo hagas bien, funciona sobre el papel.... puede ser muy recargado, confuso, o puedes no estar respetando la idea o intención del guionista, que es algo que el dibujante debe tener en cuenta. No todo es el propio ego.

Arriba izquierda: página de *Terminus*, en Legends of the Dark Knight nº 64. Por Delano y Bachalo
Derecha: la visión que Bachalo tiene de Batman. En Legends of the Dark Knight nº 64.

Otro de los altos que hiciste en la serie regular de Shade, fue de nuevo una colaboración con Neil Gaiman**, en este caso *Muerte, el alto coste de la vida*. Un tebeo que contribuyó en gran medida a aumentar tu popularidad, que hasta ese momento era bastante moderada.**

Sí, de cara al público la serie limitada de *Muerte* fue un buen escaparate. Un guión de **Neil Gaiman**, una serie con una historia preciosa y un dibujo que aunque yo lo veo mejorable, funcionó bastante bien para esa historia. **Neil** tenía muy claro lo que debía de ser la obra y yo también lo entendí de un modo casi idéntico, por lo que la colaboración

fue muy positiva. Además, fue mi primera ocasión de participar en la creación de un personaje y eso es un grandioso recuerdo.

A mi particularmente me parece una obra redonda, tanto a nivel gráfico -dónde tu estilo encaja perfectamente-, como al tratarse de una historia que puede disfrutar cualquiera. Volviendo la vista atrás ¿cambiarías algo en ella?

Sí. Aunque considero cada obra como un paso hacía la siguiente, en realidad te mentiría si no reconociese que me encanta ver lo que he hecho y pensar *¡Vaya! ¡la verdad es que esto me ha quedado muy bien!*, y con *Muerte* siento que podía haber mejorado más de una cosa por mi parte. Eso sí, en líneas generales creo que está lo suficientemente bien para enseñárselo orgulloso a alguien que me pregunte a lo que me dedico, o que es lo que he hecho. Y **Neil** hizo una historia realmente preciosa.

En la edición americana las portadas de la serie fueron realizadas por Dave McKean **¿no te hubiese gustado hacerlas a ti?**

En otras circunstancias tal vez, pero cuando el autor que se va a encargar de ellas es alguien tan extraordinario como **Dave**, al que considero uno de los mejores artistas del mundo, en vez de en una molestia o incomodidad, se transforma en un orgullo. No me hubiese importado que si *Muerte* durará cincuenta números. êl hiciese todas las portadas. Fue un honor para mí.

Una curiosidad, en el tomo recopilatorio de la edición americana de *Muerte*, el alto coste de la vida, hay una introducción realizada por la actriz Claire Danes **-nota: *Romeo y Julieta*, *Giro al Infierno*, *Los Miserables*, *Mujercitas*...-, ¿tienes idea de porqué?**

Lo cierto es que no tengo ni la menor idea. De hecho sólo se me ocurre que haya podido ser por el hecho de ser una actriz de cierto renombre. De cualquier modo eso fue una decisión de **Karen Berger**, y a mí me parece genial todo lo que hace, así que seguro que fue una decisión con alguna buena razón.

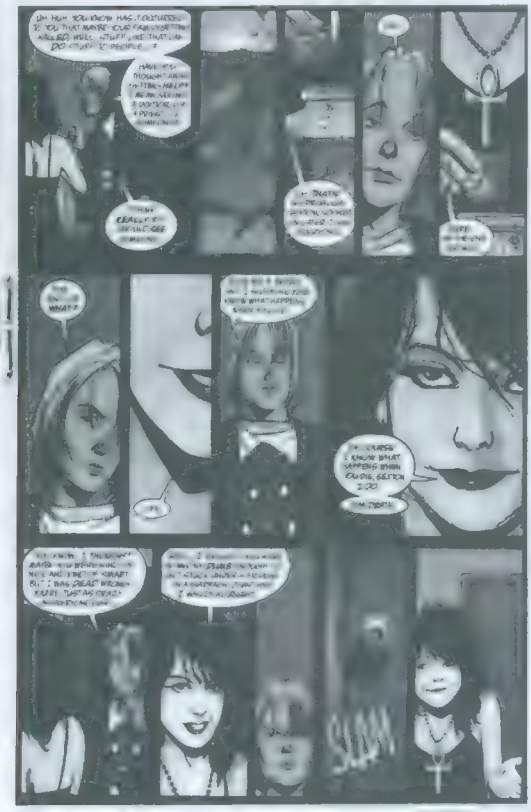
No hay nadie que tenga algo distinto de grandes palabras para Karen Berger **¿es tan maravillosa?**

Sí, dejando aparte lo extraordinaria persona que es, **Karen** es una de las mejores profesionales que he visto en toda mi carrera. Cuida los detalles de un modo que no le he visto hacer a nadie, te da mucha confianza, y tiene las ideas muy claras. Además ha apostado por una forma de llevar la línea Vertigo de la editorial, y aunque en un principio nadie apostaba demasiado por ella, la ha convertido en un pilar de la compañía, casi en una editorial autónoma por sí misma. Y en un ochenta por ciento el mérito es suyo. Pocas veces el éxito de una idea ha sido tan atribuible al empeño y al genio de una sola persona. A mi no me cabe duda de que Vertigo si ella, no hubiese sido lo mismo. Tal vez ahora ni siquiera sería.

Durante la realización de Shade, también te detienes para hacer alguna colaboración esporádica para la editorial rival Marvel. ¿Cómo te decidiste a aceptar?

¡Una simple cuestión de dinero!. Ellos me llamaron y me ofrecieron alguna cosa que yo, ante la oferta, acepté. Eso sí, siempre hablando con DC y advirtiéndoselo a mi editor con tiempo para que pudiese encontrar un sustituto adecuado para esos números. Primero fue un número de Hulk, o mejor dicho, una historia en un número de Hulk -nota: en el Hulk nº 400-, y el X-Men Unlimited nº 1 -nota: aquí editado como Superhéroes Marvel nº 1-. De los que no quedé nada descontento.

Además, Shade podía estar muy bien, pero si lo leían 40.000 personas, Hulk lo leían 400.000, y no



Arriba y a la izquierda: página de la primera miniserie de Muerte. *El alto coste de la vida* -DC, 1992-. Guión de Neil Gaiman, lapiz de Bachalo, tinta de Buckingham.

hablemos de La Patrulla X. La decisión fue bastante lógica.

Sin embargo, a mi este me parece probablemente tu peor trabajo profesional, ya no sólo comparándolo con el resto de tu obra, sino porqué es un cómic relativamente flojo, al menos desde el punto de vista del dibujo.

¿Por qué crees tu eso?. Es que me interesaría mucho saberlo, ya que aquí la gente lo que valora de ese número es que es la Patrulla X. ¿Tú porqué crees que es malo?

Porqué ya dejando de lado el trazo, la principal característica de tu trabajo es que prima la narrativa a la espectacularidad, sin renunciar a ninguna de las dos cosas. Los personajes actúan e interpretan el papel que les toca, no sólo posan. Sin embargo, en este caso veo un tebeo mucho más confuso, mucho peor resuelto por tu parte.

¡Vaya! ¡Sí que has hecho los deberes! Si me hubieses dicho que era una cuestión estética, no estaría demasiado de acuerdo, pues es el mismo **Bachalo** que en cualquiera de los otros tebeos de esa época. Pero desde el punto que tú lo enfocas, si que tienes razón. Y hay un motivo bastante claro y al que me costó amoldarme. Yo hasta el momento el noventa y cinco por ciento de los guiones con los que había trabajado eran guiones detallados, me venían definidas las páginas, los diálogos, las escenas. Dentro del margen de libertad que tenía para hacer eso a mi manera, yo sabía al menos con total certeza lo que tenía que desarrollar. En este caso era un guión al estilo Marvel. Me pasaron un plot con lo que pasaba en cada página y tras yo dibujarlo, le ponían los diálogos. Es su forma de trabajar, de hecho es la más típica, pero a mí me resultó incómoda. A veces no sabía que estaban diciendo los personajes que hablaban y luego, y tal vez por eso, hay que sumarle que algunos de los diálogos no funcionan muy bien con las expresiones. Es cierto que bajo ese prisma si es un tebeo confuso y, desde ese ángulo, es quizás uno de mis peores trabajos.

He de decir que generalmente cuando me entrevistan, o bien son aficionados a los superhéroes que sólo piensan en *¡Wow! Y por fin pudiste dibujar a la Patrulla X*, o gente elitista que dice *y entonces trabajaste en la Patrulla X, cómo es una serie de superhéroes está peor dibujada* -y les da igual que estuviera en medio de dos tebeos de Shade, es lo mismo para ellos. Prefieren pensar que en medio sufrí una depresión y se me olvidó dibujar-. Así que por eso te pregunté, y se agradece que te entreviste gente con criterio.

Es que nos va a leer gente con criterio -risas-. Ya que hemos hablado de tu narrativa, quisiera incidir un poco más en este aspecto. Tristemente eres de los pocos autores en los que se nota que prima la narrativa al servicio de la historia, por encima de bonitas y espectaculares planchas que poco aportan al transcurso de la historia.

Es que me parece algo muy obvio. El cómic es un medio a través del cuál se cuenta una historia. Así que mi principal preocupación es que, tras haber pasado por mis manos, se entienda bien lo que pasa, se respete la historia, y se facilite la comprensión de la misma. Y la experiencia me demuestra, que salvo que el guión lo requiera, o en momentos muy, pero muy puntuales, la ilustración a toda página no cumple una función narrativa, aunque hay autores como **Kevin O'Neill** en su Marshall Law ó **Walter Simonson** en su Thor, que las utilizan de un modo excelente.

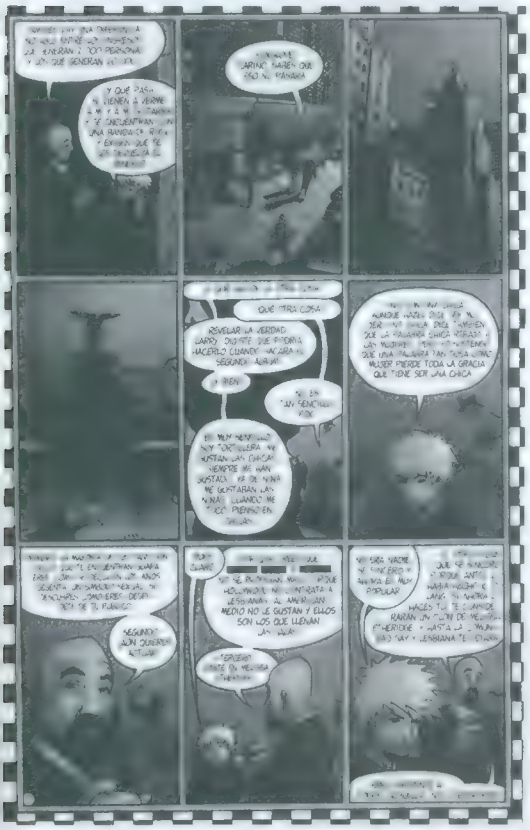
De todas formas a mi me produce un poco de pena ver como una gran parte de los dibujantes actuales, son sólo eso: grandes dibujantes, pero no grandes dibujantes de cómic. Porque si no sabes o lo que es peor, no te preocupa, contar bien una historia, es que no entiendes bien el medio. Y si no entiendes bien el cómic no puedes nunca ser un buen autor de cómics. Y a mi me gustaría serlo algún día.

Sin dejar de hacer Shade te atreviste a diseñar el Motorista Fantasma 2099. Supongo que para ti fue bonito tras haber sido el personaje clásico uno de los que más te gustaban de niño.

Sí, ya había disfrutado como un enano haciendo el primer anual del Motorista Fantasma, y ahora además pude diseñar yo esta versión, por lo que fue para mí casi un juego, casi algo voluntario. De hecho me lo pasé también que sufrí en mis carnes uno de los errores que más le cuesta subsanar a

Arriba: página del Superhéroes Marvel nº 1 -Forum, 1994- que contiene el X Men Unlimited nº 1. Guión de Lobdell, dibujos de Bachalo. A la derecha: viñeta de Ghost Rider 2099 nº 1, en su edición española -Forum, 1995- Guión de Len Kaminski, dibujos de Bachalo.

los dibujantes: el no saber decir que no. Yo me creí capaz de hacer Shade, el Motorista Fantasma 2099, y alguna cosa más al mismo tiempo. Estás haciendo algo, hasta que resulta que te ofrecen un número de otra cosa y dices: *bueno, ¿por qué no? Es algo que me apetece y ¡total! Sólo es un mes durmiendo unas horas menos*, y en medio te ofrecen una ilustración para aquí, una portada para allá y aunque te lo propongas al final el cuerpo ser revela y no puedes hacer ninguna de las cosas bien. Así que ante esta situación, tuve que hablar con el editor del Motorista Fantasma 2099 y decirle, que muy a mi pesar, me había equivocado y que aunque pensé que podría hacerlo, en realidad no podía. Así que tras hacer los primeros dos números lo dejé. Pero al menos era mi versión.



Y se volvió a presentar la posibilidad de hacer la segunda serie de *Muerte, Lo mejor de tu vida*, como no, con Neil Gaiman, **¿qué tal fue esta colaboración?**

Sí, ya desde que hicimos la primera nos habíamos comprometido con **Karen** para hacer una segunda serie limitada. Así que al final, y antes de estar demasiado liados con otras cosas que lo hicieran imposible, la hicimos. Perdona ¿qué opinas del dibujo en esta limited serie?

Lo cierto, es que me parece probablemente donde te vi más suelto, porque luego haciendo superhéroes te veía bien, mejor que el noventa por ciento, pero a veces no me encajaba tanto como aquí.

Lo ves. A mí me pasa lo mismo. Yo me lo paso bien haciendo cualquier cosa, pero estoy más cómodo con este tipo de guiones, en los que parece que de cara a algunas personas tenemos menos libertad, pero en realidad tenemos la misma. Podemos dibujar lo que el guionista quiere de mil formas distintas, pero al menos sabemos exactamente que es lo que el guionista quiere. A mí también me parece uno mis mejores trabajos en el medio, sobre todo porque conseguí hacer planchas de muchas viñetas por página sin que quedasen especialmente recargadas y moviendo bien las expresiones de los personajes, y eliminé gran parte del detalle que, a veces de más, llego a meter en algunas páginas. Sin embargo, esta vez creo que el guión no era tan bueno como el anterior. Era un buen trabajo, porque **Neil** siempre hace buenos trabajos, pero me parece que tenía la cabeza demasiado puesta en la serie de televisión en la que andaba metido: *Neverwhere*. Y esto se notó en el trabajo.

Es interesante.... Neil Gaiman **en su estancia en Barcelona nos comentó en una entrevista que estaba muy contento con el guión de la segunda parte de Muerte, pero que lamentablemente tú parecías tener demasiado en mente tu trabajo en Generación X, y que eso se sintió en el trabajo.**

¡Miente! -risas-. Es curioso que Neil diga eso, aunque por lo que yo lo conozco si lo dice es porque verdaderamente lo creé. Pero me da igual, yo lo hice lo mejor que podía, y aunque claro que piensas muchas cosas, lo que importa es que hice, yo creo, y parece que tú también, uno de mis mejores trabajos.

¿Volverías a trabajar con Neil **si se diera la posibilidad?**

Depende de las circunstancias

No lo has dicho claramente, pero eso denota que la relación ha quedado algo dañada.

En absoluto. Es cierto que no es lo mismo, pero tampoco es como para no poder trabajar juntos. Somos profesionales y a mí me parece un grandísimo guionista. No rechazaría un guión por ser suyo, claro que no.

Y ya que mencionamos Generación X, serie de la que eres cocreador. ¿Cómo fue trabajar con Scott Lobdell**?. Te lo pregunto porque es un**

Izquierda: página de la segunda miniserie del personaje Muerte. *Lo mejor de tu vida*. En la edición española de 1997 -Norma editorial- Guión de Gaiman y dibujos de Bachalo y Buckingham. Abajo: detalle de ilustración de Bachalo para A Death Gallery nº 1 -DC Comics, 1994-

autor que, por lo que han mencionado diferentes autores con los que hemos hablado, parece despertar una unanimidad total de odios. ¿Es tan imposible de soportar o crees que es todo muy exagerado?.

Yo ya he oído todo tipo de rumores sobre **Scott.** Por lo que a mí respecta, yo no sólo no puedo decir nada malo de él, sino más bien todo lo contrario. **Scott** es una persona con muchísima imaginación y creatividad. De su cabeza no cesan de bullir historias y al trato, al menos conmigo, siempre ha sido afable, simpático y, sobre todo, dispuesto a colaborar y escuchar sugerencias. Ha habido veces, sobre todo en la producción del primer número, en la que nos llamábamos tres o cuatro veces al día e intercambiábamos numerosos faxes.

De todos los autores con los que he trabajado, es él con el que más he sentido que formábamos un equipo, y no dos personas trabajando sobre un mismo material. Incluso llegó·a esperar a que acabase mi compromiso con DC, retrasando así la serie, para poder hacerla juntos.

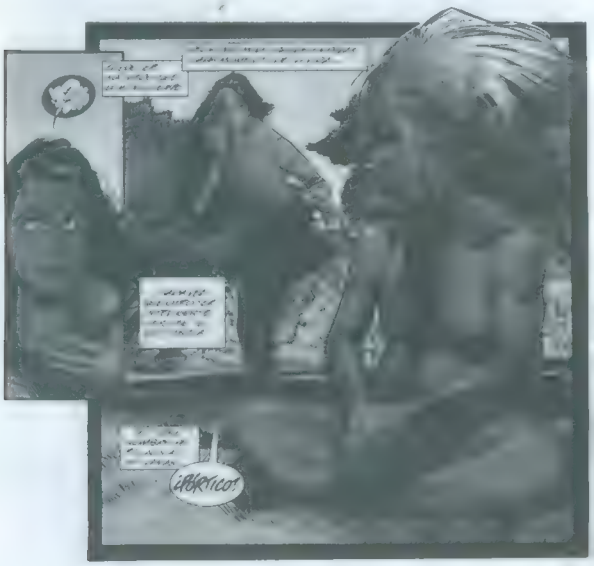
Decías que te encantó poder diseñar Muerte, así que aquí disfrutarías teniendo tantos personajes para diseñar.

¡Ni te lo imaginas!. De cada personaje hice decenas de versiones, salvo de Mondo, que lo tuve muy claro desde el principio. La mesa dónde dibujo, estuvo inundada de bocetos, esquemas y notas sobre cada uno de los protagonistas, y en cada nueva conversación con **Scott**, aparecían nuevos matices y nuevas ideas, que me hacía dibujar uno nuevo, perfeccionar otro ó decidir uno como definitivo.

Al diseñar personajes ¿pones algo de ti en ellos?.

Especialmente en este caso. Al ser un grupo con miembros de personalidades tan distintas, eso me permitió remarcar en cada uno un rasgo de mi personalidad, que por el resultado debe ser bastante esquizofrénica ¿no? -risas-. La verdad es que apoyaba el rasgo más marcado del carácter de cada uno con mi dibujo y hacía estudios de sus expresiones de acuerdo con lo que yo quería que cada personaje transmitiera. Así hay uno con mi parte divertida, otro con esa parte de mí que quiere que le dejen tranquilo, otro con esa parte que quiere ser el mejor ....

Arriba derecha: página del nº 4 de la serie La Nueva Generación. en su edición española -Forum, 1995- Guión de Lobdell. dibujos de Bachalo. Abajo: viñetas del nº 1 de la edición española -Forum. 1995- de Generación X. Guión de Lobdell, dibujos de Bachalo.



Entonces, si tu definiste la apariencia física de los personajes y si tú también decidiste que personalidades darles..... ¿qué hizo Scott Lobdell**?**

¡No seas malo! -risas-. Obviamente yo le daba apariencia física a los personajes, pero a partir de ahí se los enviaba, él opinaba y me decía el porque de los cambios que creía necesarios. Y sobre las personalidades, mantuvimos largas conversaciones, hasta estar de acuerdo los dos. En la nueva forma de tratar a Júbilo, y en el desarrollo de las historias, hay un noventa por ciento de **Scott**, los únicos personajes que son casi totalmente míos son M y Pellejo.

Scott sabía lo que quería en líneas generales, cosas como el funcionamiento de la serie desde un punto de vista global, como iba a estar estructurada, que tipo de aventuras iban a tener, cuáles serían los principales pilares sobre los que se sustentaría, y yo pulía pequeños detalles. Me sentí muy involucrado en la serie.

Ya entrando en lo que son las historias en sí ¿te gustaba el tratamiento que dio Lobdell **a la serie?**

Había partes muy buenas, o al menos a mí me satisfacían enormemente. Pero también es cierto, que de cuando en cuando, la cabeza se le volvía un poco *loca* y hacía un par de números demasiado raros. Si a eso le sumas que siendo un *título mutante*, con una estrecha relación con el Universo Mutante de Marvel y que, por tanto, tienes tres o cuatro números al año en el que el guionista no puede hacer lo que le gustaría, el balance general del trabajo de Scott es bastante positivo, pues en unos pocos números había sabido manejar a un puñado de personajes diferentes con bastante acierto, haciendo una serie cuanto menos divertida.

Sin embargo cuando dejaste la serie esta no termino de encontrar el rumbo. Para mi estabamos ante uno de esos casos en los que el dibujante es el que hace que la serie tenga un punto alejado de la mediocridad.

No lo creo. Aunque también en Marvel me han comentado esto. A mi Grummett que realizó algunos números detrás de mí me gusta bastante. Sin embargo, quizás su estilo era demasiado diferente del mío y esto contribuyó a que la gente notase más mi ausencia. De todos modos las ventas de la serie no bajaron en exceso.

Volviendo a tu marcha de la serie. Debe ser duro crear una serie, poner tu tiempo y tu ilusión en desarrollar unos personajes, para luego marcharse y que otros puedan darles todas las vueltas del mundo, hacer lo que quieran con ellos -incluso cambiar el espíritu principal de la serie- y verlo desde fuera.

Eso fue horrible. Es algo que sabía cuando acepté el encargo, pero no me daba cuenta de lo que significaría. Cuando lo pensaba trataba de convencerme de que no me iba a importar demasiado, que era algo muy bonito aumentar la plantilla de personajes Marvel y que durante años muchos autores dieran sus visiones de ellos.... y todo eso es cierto. Pero cuando te vas, eso queda a un lado y algo dentro de ti te dice que son tuyos y que es una situación injusta. No me volverá a pasar algo parecido.

Me acaba de venir a la cabeza otra de tus colaboraciones con Neil Gaiman. **Me refiero a *La Cruzada de los niños*, que a mi forma de ver, es un tebeo de bastante calidad pero que ha pasado un poco, e injustamente, desapercibido. ¿Tú como recuerdas este tebeo?.**

Es uno de mis favoritos. Casi todos tenemos un trabajo, como me comentabas otra de las veces que hablamos, por el que casi no se nos pregunta, pero del que estamos especialmente orgullosos. En mi caso podría perfectamente ser *La Cruzada de los Niños*.

Ante todo me parece un planteamiento genial de **Neil**, quizás uno de los planteamientos que más me han enganchado antes de ponerme ha dibujar un tebeo. Y en lo que se refiere a mi parte, me preocupó más la ambientación de la serie, que me preocupa siempre pero que me parecía especialmente importante aquí, y quedé bastante satisfecho.

¿Cómo fue tu vuelta a Generación X?

Fue un poco propiciada gracias a que en Marvel pensaban que desde mi marcha de la serie no habían conseguido que ninguno de los dibujantes conectara de nuevo con el volumen general de los lectores. Seguían siendo en su mayoría compradores del título, ya que se compraban Generación X y no **Bachalo**, pero eran compradores descontentos, que a la larga, es peor para la política dé una empresa. Así que se pusieron en contacto conmigo y les dije que lo pensaría. No se lo dije por hacerme de rogar o por darme importancia, de verdad no sabía si era buena idea o no, al final ese cariño por los personajes que mencionábamos antes, y el número de lectores que te ofrece una serie de esas características, me ayudaron a decantarme por el regreso.

En líneas generales fue divertido, aunque disfrutaba un poco menos de los guiones, al tocarme guionistas diferentes y números bastante flojos en su mayoría. Así que aproveché para divertirme y metí personajes invitados por los fondos, sobre todo en unos números locos que hubo. Me metí a mí mismo, a personajes de otras series, a mi mujer, a personajes de otras editoriales, algún famoso. Había que llenar con algo los, muchas veces, surrealistas escenarios y ya puestos, mejor divertirse. Me lo pasé bien, pero me di cuenta de que no eran las mismas sensaciones que al principio, quizás porque había comprendido que ya no eran los personajes que yo ayudé a crear.

Ahora la tendencia es que un dibujante alcance un éxito temprano, a veces prematuro, y que de repente piense *¡diablos, yo puedo hacer mis historias!*, así que cambia de editorial, creo un personaje y, en muchos casos, se prueba rápidamente que no sabe contar historias. Sin embargo, tú siempre has trabajado con guionista. Reconoces no estar capacitado para escribir tus propios guiones, prefieres esta dinámica ¿por qué?

Por dos motivos principalmente. él primero es que yo respeto demasiado la figura del guionista para, de la noche a la mañana, creer que puedo eliminarlo o, lo que es peor, sustituirlo. Por ahora prefiero seguir aprendiendo de los maravillosos profesionales con los que he tenido la suerte de trabajar y, algún día, ya veremos.

La segunda de las razones es que, en los pocos casos en los que la historia de esos dibujantes tiró hacia delante, ha sido en unos casos excepcionales, cómo **Todd McFarlane** o **Jim Lee**, que habían cosechado grandes éxitos a través de una larga etapa en personajes como Spiderman y la Patrulla X respectivamente. Y tenían tras de sí una cantidad de lectores y una popularidad que yo no tengo, y que sin ese respaldo, toda la aventura se resquebraja. De todos modos soy todavía muy joven y no tengo prisa por ir cerrando ciclos.

Me alegra escuchar esto. ¿Cuantos años tienes, por cierto?

He cumplido los 33. Volviendo al tema, si es cierto que uno de los proyectos en los que ahora estoy inmerso es con mis propios personajes.

Genial. Antes de pasar a los proyectos futuros vamos a hablar de tu etapa en la Patrulla X. Las primeras veces que hablé contigo estaban entusiasmado por dibujar la serie, sin embargo poco a poco te fui notando desencantado.

Si y no, por un lado siempre me apeteció estar

Arriba: primera página del nº 1 de *La cruzada de los niños* en su edición americana -DC Comics, 1993- Guión de Gaiman y dibujos de Bachalo
Abajo: viñetas de La Patrulla X nº 36. Edición de 1999, Forum, correspondiente al nº 356 de The Uncanny X Men. Guión de Steve Seagle dibujos de Bachalo.

una temporada en una serie como la Patrulla X. Profesionalmente es muy bueno. Pero aunque la etapa en la que yo estuve fue bastante interesante gracias al trabajo de **Joe Kelly** y de **Steven T. Seagle** al cargo de las dos series del grupo, al mismo tiempo todos los cambios en Marvel afectaron al ambiente enrareciéndolo y llegó un momento en el que no me sentí demasiado cómodo. Pero no fui yo sólo ya que ambos guionistas dejaron también los títulos y casi todos los dibujantes estaban allí cortas temporadas. Es cierto que, al principio,

pensaba estar ahí mucho tiempo, pero bueno, la vida es así y nunca sabes donde vas a estar al mes siguiente.

Hablando de saber decir que no en un momento determinado. Supongo que a lo largo de tu ya dilatada trayectoria, te habrán ofrecido un montón de serie que bien por estar realizando otros trabajos, o por no interesarte, has tenido que rechazar. ¿Podrías ponernos algún ejemplo?

Claro, recibí bastantes ofertas de Image. Sobre todo para dibujar Gen13 que me la ofrecieron en más de un par de ocasiones, incluso hubo un momento, justo tras la marcha de **Jeffrey Scott Campbell** de la serie, en el que estuve a punto de aceptar. Pero al final nunca lo hice.

También me ofrecieron WildCATS, algún proyecto nuevo con algún guionista de WildStorm, Factor X, Young Justice, algún número de la Liga de la Justicia ... lo cierto es que me han ofrecido bastantes series y, gracias a Dios, desde que empecé no me ha faltado el trabajo ningún mes. Incluso a veces, creo que he tenido demasiado.

John Buscema **comentó que en el mundo del cómic se ha sentido limitado como artista ¿te ha pasado a ti lo mismo?**

¡Claro! ¡Muchísimo!. En más de una ocasión, sobre todo en los últimos años, me ha apetecido coger un lienzo, pinceles, pintura y hacer un cuadro.

¿Y por que no te has animado?

¡Lo he hecho! Y como terapia para los dibujantes que les encanta dibujar pero que están un poco estresados por las fechas de entrega, o por llevar sentados un montón de horas al día, sin vacaciones, durante un par de años, se lo recomiendo de veras. Te ayuda a recordar porque eres dibujante.

Ahora si vamos a hablar un poco del futuro y de los proyectos en los que estas metido. Antes mencionaste que tenías una serie de creación propia.

Así es. Tal y como te comenté no me gustaría hablar casi de este proyecto. Salvo decirte que será un género poco tratado en la actualidad como es el de espada y brujería. Y que, casi con total seguridad, saldrá en Cliffhanger, pero tardará.

Supongo que no te refieres a un tipo de espada y brujería como Conan, pues si que hay oferta de este estilo, y que, por tanto, estas refiriéndote a algo más en la línea de *El Señor de los Anillos*, *Crónicas de la Dragonlance* o *El Reino de los dragones*.

Sí, así es. No tengo ni idea ni cuando ni donde saldrá publicada. Ni siquiera sé si seguiré con la idea para adelante y saldrá en algún sitio. Es algo que quiero hacer, pero que a lo mejor me centro en otras cosas, queda aparcada la idea y la retomo en un futuro lejano. No lo sé. Por ahora sé de que irá la trama general y estoy desarrollando los personajes protagonistas, haciendo muchos diseños etc.

Has dicho personajes protagonistas, así que serán varios. Podrías hablarnos un poco más de ellos.

Por ahora no puedo. Principalmente porque como aun no he llegado a ninguna versión definitiva de ellos, no me gustaría decir algo que a lo mejor mañana me siento y elimino totalmente. Estoy tratando de que sean personajes que resulten un poco originales y muy interesantes, y que sirvan para parecerle atractivos tanto a los lectores de cómics, como a los aficionados a las historias de fantasía y aventuras. Ya os comentaré algo en unos meses, en alguna charla que mantengamos

¿El guión es también tuyo?.

No, no. El guión correrá a cargo de **Joe Kelly**. Es un escritor que maneja muy bien las relaciones entre los personajes. Además de tener buenas ideas y de saber llevarlas a la práctica, escribe buenos diálogos, cosa que no todo el mundo hace bien.

No recuerdo exactamente cómo surgió todo, ni a quién se le ocurrió primero. Me parece que estábamos hablando de cómic en general y, de pronto, nos encontramos definiendo los primeros detalles de nuestra colaboración.

Yo participaré en la creación de historias, quiero sentirme igual de involucrado que cuando trabajé en Generación X con **Scott Lobdell** y, por el momento, puedo asegurarte que así es. Lo que sucede es que ahora **Joe** acaba de ser padre, y está con lo de Superman, por lo que se encuentra muy agobiado. Pero las negociaciones con Cliffhanger han prosperado adecuadamente, en parte gracias a que no nos impusieron fechas, y

Arriba: página del nº 24 de Generación X en su edición española -Forum, 1997- Guión de Lobdell, dibujos de Bachalo.

así, tanto **Kelly** como yo, podemos seguir centrados al mismo tiempo en nuestros otros proyectos. Más que obligación es algo relajante, rompes con el trabajo habitual y dibujas el tebeo que te apetece. Es genial.

¿Y la serie que estás haciendo para Vertigo con Jeph Loeb**?**

Jeph es un autor que siempre me ha gustado muchísimo, sobre todo en su trabajo para Batman con **Tim Sale**, con el que además guardo una excelente relación. Así que un día se nos ocurrió la idea de hacer una serie de un modo relajado, con un personaje que pudiéramos ir definiendo poco a poco, y con el que pudiéramos trabajar con cierta continuidad. Al final, la historia se centra en una chica joven, que es una bruja -literalmente hablando- y que transcurre en la actualidad. Creo que es una serie que gustará o, al menos, estamos poniendo todo de nuestra parte para que así sea y, aunque tras oír mi explicación igual no parece demasiado especial, lo que sucede es que **Jeph** escribe mucho mejor de lo que yo me explico. La serie se llamará *The Witching Hour.*

Tengo entendido que la editaréis a base de series limitadas.

Si, a eso me refería antes. No queremos pillarnos las manos con fechas de entrega, ni quería tener que hacer las páginas deprisa y peor de lo que podría. Así que pensamos en hacer varias series limitadas, como tu bien dices. Bueno, en realidad depende todo un poco de los resultados de la primera serie de cuatro, que si es por nosotros ¡estamos llenos de ideas!.

Además, de este modo, entre serie y serie, podemos dedicarnos a otras cosas que nos apetezcan, eliminando totalmente la rutina.

¿Y los derechos?

¡Ya te dije antes que había aprendido la lección! -risas-. En esta ocasión los personajes que estamos creando serán nuestros, eso lo tengo muy claro.

Por lo que veo, de momento vas a alejarte de los títulos más populares y probar otros caminos, visto desde ese punto ¿cómo valoras tu trabajo en los títulos de mutantes?

Para mi ha sido un trabajo en el que traté de dar lo mejor que llevaba dentro. En líneas generales me siento satisfecho con el resultado aunque, como podrás imaginarte, veo cosas ahora que cambiaría o que haría de distinta manera. Pero eso es inevitable. Desde otro punto de vista, han sido un gran empuje a mi carrera de dibujante. Son estas series las que cuentan con mayor número de seguidores y para cualquier profesional estar ahí un periodo de tiempo largo, e imaginate si tienes la suerte que tuve yo de crear un título nuevo, es importante. Pero por otra parte, la propia popularidad de los tebeos es su mayor lacra, pues entre tanto crossover y macrosaga, apenas le queda tiempo al guionista de plantear sus ideas y sus historias; y a la larga el tebeo se acaba resintiendo.

Para mi es un ciclo acabado, aunque no me importaría, en el futuro, volver a hacer alguna serie de mutantes o de algun otro tipo seguido mayoritariamente por el público, de hecho creo que acabaré haciendolo. Es algo que me gusta. Me siento bien aportando mi granito de arena a un personaje clásico durante un periodo de tiempo relativamente largo.

Pero ahora me apetece más esta nueva aventura

¿Has notado una evolución muy grande en Vertigo desde tus primeras colaboraciones en esa división de DC Comics, hasta este momento en el que has regresado?

En cuanto a temática y a respeto por el autor no he notado demasiada. Pero al estar la línea consolidada y haber triunfado algunos de los guionistas, ahora ya no necesitan coger personajes sentenciados de muerte y rehacerlos, o vivir del éxito de Sandman. Ahora si el propio **Gaiman**, o **Milligan**, o **Ennis** quieren hacer una serie, se es mucho más receptivo.

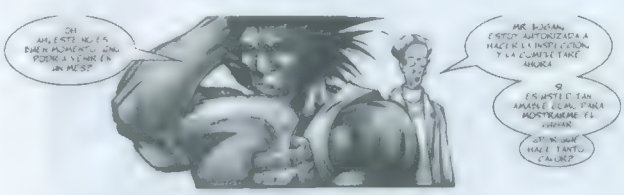
Lo que si que he notado con Vertigo que se ha educado al lector en el aspecto de que ha primado, por el tipo de tebeo que es, la historia sobre el dibujo. Llegando a ser uno de los pocos sitios donde lo que se le exige por encima de otros aspectos al dibujante es una buena narrativa, y esto a mi me parece estupendo. Gracias a esto el lector a buscado lo mismo en el resto de cómics que lee y se ha hecho un poco más selectivo.

De todos modos, se podría hablar largo y tendido sobre este asunto con varias personas diferentes e igual todos habíamos sacado conclusiones diferentes. ¡Quién sabe!.

Pues gracias por este repaso a tu carrera. Espero que hablemos en unos meses y nos expliques que tal van esos proyectos nuevos.

Sin duda, y seguiré mejorando mi español y limpiando mis botas de fútbol.

Arriba: viñetas de La Patrulla X nº 33. Edición de 1999, Forum, del nº 353 de The Uncanny X Men. Guión de Steve Seagle dibujos de Bachalo. Abajo: viñeta de La Patrulla X nº 33. Guión de S. Seagle dibujos de Bachalo



SI FUERA

UNA INCURSIÓN FANTÁSTICA

por

ROY THOMAS

El legendario guionista americano rememora, en exclusiva para los lectores españoles, sus experiencias al frente de la que Stan Lee, con su tono habitual, definió como *la revista de comics más grande del mundo*. Los Cuatro fantásticos.

¡QUÉ SITUACIÓN MÁS CHUNGA ES ÉSTA!
Y NO ME IMPORTA DECIROS QUE NO ME GUSTA, NI UN PELO!
ROY THOMAS GUIÓN
GEORGE PEREZ LÁPIZ
JOE SINNOT TINTA
EDUARDO BRAUN TRADUCCIÓN
EL ESTUDIO ROTULACIÓN

Aunque normalmente no se me identifica con FANTASTIC FOUR, el título emblema de Marvel tiene una especial resonancia para mí.

Recuerdo haber comprado dos ejemplares en el kiosko, por 10 centavos cada, uno cuando el nº1 de FANTASTIC FOUR salió a la venta en el verano de 1961. Por aquel tiempo me acababa de graduar en el instituto.

Vendí un ejemplar cuando el precio para los números atrasados llegó a 50c. La última vez que miré, incluso un ejemplar mediodecente de ese número se vendía por casi 1000$, ¡y uno en perfecto estado por varias veces ese precio! Pero al menos continúo teniendo mi otra copia aunque, desde que la encuaderné junto con los números del 2 al 9 y en nuestro tejado se abrió una gotera sobre ellos durante una tormenta en el sur de California a finales de los 70, no vale tanto como si lo hubiese mantenido sellado en plástico todos estos años. Sin embargo, me figuro que todavía vale más que los 10c que pagué por él.

La Cosa se convirtió instantáneamente en uno de mis héroes favoritos y continua siéndolo incluso hoy, cuando hace tiempo que no sigo de cerca sus aventuras en cuatrocolores. En una crítica titulada *Four of a kind*, que realicé para el fanzine ALTEREGO en 1961, lo comparaba favorablemente con The Heap, un héroe-monstruo de los años cuarenta. También sugería que Namor se uniera al grupo, lo cual desde luego habría necesitado un inmediato cambio de nombre a Los Cinco Fantásticos.

Stan tuvo que pasar unos meses apartado de escribir comics para concentrarse en hacer el guión de una película con **Alan Resnais**, el renombrado director de la *Nueva Ola* francesa

A mediados del 65 cuando empece a trabajar para **Stan Lee**, e incluso después, siempre fue FANTASTIC FOUR, nunca AMAZING SPIDERMAN, mi revista favorita de Marvel. Y era F.F. la que deseaba escribir más que ninguna excepto quizá LOS VENGADORES, que soñaba con hacerla un poco más parecida a mi querida JUSTICE SOCIETY OF AMERICA de ALL-STAR COMICS de los años 40.

Así que, naturalmente, me encontré escribiendo SPIDERMAN antes que F.F.

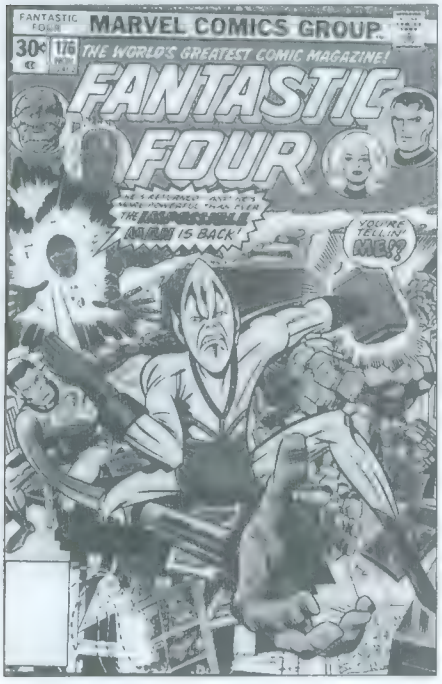
En 1971 **Stan** continuaba guionizando ambos títulos. *Spidey* se había convertido en el nº1 en ventas de Marvel después de que John Romita subiera a bordo como dibujante. En la etapa de **Ditko** las ventas se habían venido acercando sigilosamente a los F.F., hasta dejar a *La revista de comics más grande del mundo*, como se podía leer en la portada

cada mes, en un perenne segundo puesto.

Por ese tiempo **Stan** tuvo que pasar unos meses apartado de escribir comics para concentrarse en hacer el guión de una película con **Alan Resnais**, el renombrado director de la *Nueva Ola* francesa, de *El Año Pasado en Marienbad* e *Hiroshima, Mon Amour*. **Stan** me pidió que escribiera tanto F.F. como *Spidey* durante 3 ó 4 meses, y acepté con entusiasmo.

Sin embargo, la parcial retirada de **Stan** de sus tareas también significaba que yo tenía más trabajo editorial que hacer, y no quería retirarme de mis títulos regulares -VENGADORES, NAMOR, etc.-, así que rápidamente vi que no podía escribirlo todo. **Stan** quería que escribiese SPIDERMAN en particular. Con pesar, tuve que dejar el nº115 de F.F. a cargo de **Archie Goodwin**, que hizo un buen trabajo con él.

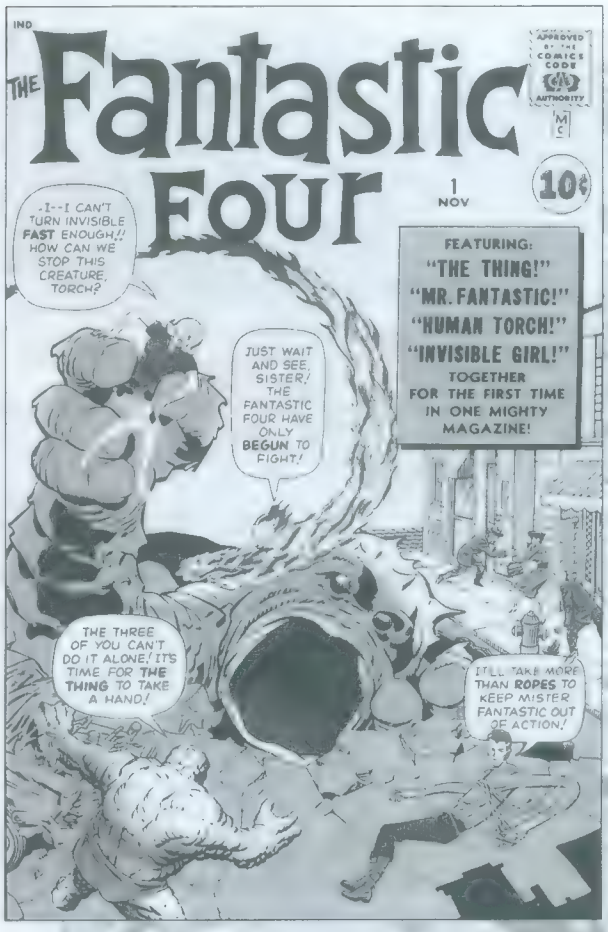
De ese modo, en vez de convertirme en la segunda persona en guionizar F.F. -como me ocurrió con SPIDERMAN, SGT. FURIA, VENGADORES, X-MEN y DAREDEVIL-, me convertí en la tercera. **Archie**, que nunca fue el escritor más rápido del Oeste, se encontró atascado después de cuatro números, y **Stan** todavía necesitaba que le escribieran un número más de F.F., aunque había retornado a su querido *Spidey*; así que para el nº119 de F.F. -Febrero, 1972- escribí *Three Stood Together!*, que estaba co-protagonizado por la Pantera Negra y llevaba a la Antorcha y a La Cosa a Rudyarda, una nación muy parecida a Suarafrica, nombrada así en honor a **Rudyard Kipling**. Debo admitir que estoy más contento con él que con la mayoría de mis entradas en los



comics de estilo *relevante* durante ese período.

Al mes siguiente, **Stan** estaba de regreso presentando a Gabriel, el nuevo heraldo de Galactus, y yo me concentre en LOS VENGADORES y demás.

Medio año después, **Stan** finalizaba su


IND
THE Fantastic Four
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
1 NOV
10¢
-I--I CAN'T TURN INVISIBLE FAST ENOUGH!! HOW CAN WE STOP THIS CREATURE, TORCH?
JUST WAIT AND SEE SISTER! THE FANTASTIC FOUR HAVE ONLY BEGUN TO FIGHT!
FEATURING:
"THE THING!"
"MR. FANTASTIC!"
"HUMAN TORCH!"
"INVISIBLE GIRL!"
TOGETHER FOR THE FIRST TIME IN ONE MIGHTY MAGAZINE!
THE THREE OF YOU CAN'T DO IT ALONE! IT'S TIME FOR THE THING TO TAKE A HAND!
IT'LL TAKE MORE THAN ROPES TO KEEP MISTER FANTASTIC OUT OF ACTION!

larga década al frente de F.F. y SPIDERMAN, convirtiéndose en Presidente/Editor de Marvel mientras yo heredaba su manto como Editor en Jefe. Esta vez no hubo dudas acerca de cual de las dos colecciones me haría cargo. Me encantaba *Spidey* como personaje, pero quería dejar de escribirlo. Dándole SPIDERMAN a **Gerry Conway**, volví a trabajar en F.F. con uno de mis colaboradores artísticos favoritos, **John Buscema**. En *The Way It Began!* recapitulamos el origen de los F.F. y tuve a **John** intentando un nuevo estilo de dibujar a la Antorcha, influenciada por una historia de La Antorcha Humana dibujada por **Russ Heath** en 1953. Los nº126-128 de F.F., una nueva aventura en el reino del Hombre-Topo, continúan siendo de mis favoritos entre las historias de los F.F. que he escrito, y **John** hizo en ellos alguno de sus mejores trabajos de ilustración.

En el nº 129 decidí introducir una nueva supervillana, que llevaría una *bandolera* sobre un hombro en el estilo de las guerrilleras urbanas de esos días, y convertirla en el relevo de Medusa en Los Cuatro Temibles.

Buscema se fue en el nº131, y, el algunas veces infravalorado, **Ross Andru** se hizo cargo de las tareas artísticas. Me gustaba trabajar con **Ross** –debía gustarme, porque yo le escogí- pero hacia el nº133 me encontraba demasiado ocupado con el trabajo editorial como para continuar escribiendo F.F. y dejé el verdadero trabajo de guión a mi amigo **Gerry**

Arriba: Portada del nº 1 de FF. El Nacimiento del universo Marvel y la mejor inversión, del mundo real, para quienes guardasen este tebeo.
Izquierda: Portada del nº 176 de FF. Thomas opina que Pérez y él organizaron un buen follón con esa historieta.

¿POR QUÉ NO OS INVENTAIS LOS DOS ALGUNA HISTORIA DE LOS VEO?
¿INVENTAR HISTORIAS?
Y NO OLVIDAR HECHOS VERÍDICOS!!
BUEN INTENTO JACK, PERO NO GUARDE
NO ESPERA STAN, TIENE RAZÓN ¿NO LE VES?
ESCRIBIRÉ ALGUNAS HISTORIAS
YO CREARÉ SUPERVILLANOS
AHÍ GUNTAIS, EL CUENTO DE LA LECHERA?
NO ELABOREMOS UN PLAN MÁS REALISTA ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE
VAYA VAYA QUÉ IMAGINACIÓN
ME LLAMAN EL HOMBRE IMPOSIBLE Y AHORA QUE PIENSO QUE TODA ES UN CÓMIC
QUIERO QUE HAGÁIS SINO DE MÍ
CLARO IDILIETO AMIGO CHAVAL
GERÁN UN ETERNO NO TE PONDRÉ EN ZOO!!
OYE, YA SEGUIREMOS HABLANDO CON CALMA DENTRO DE MUCHOS AÑOS
¡LOS AGRADARÁ A MUCHOS LECTORES NO LES GUSTÓ EL NÚMERO PORQUE PARECÍA MUY TONTO Y
QUIÉN ES TONTO?
VAIG A VER QUIÉN ES TONTO
Y LO VAIG A VER CON LOS DIBUJOS QUE VEO EN LA PARED
ESO LOS HA PARECIDO "TONTO"?
Y ÉSTA ES OTRA COSA QUE PUEDO HACER AHORA QUE PIENSO
TODOS A CORRER...!

Arriba: Pérez y Thomas se autoretran, y revernecian a Stan Lee, en el nº 176 USA, junto al Hombre Imposible. Derecha Portada del nº 179 USA de FF. Al guión Gerry Conway. Wilson y Sinnot al dibujo.

Conway, incluso aunque **Buscema** había vuelto a dibujarlo. Yo me contenté con decretar que en adelante el uniforme de la Antorcha sería de color rojo y llevando a Medusa a los F.F. como suplente temporal de Sue -¿o era Crystal?-.

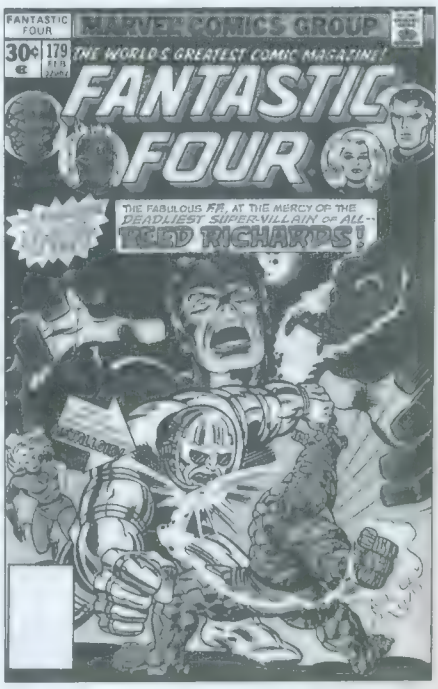
Por el nº 136 pensé que estaba listo para volver a escribir los F.F., así que hice el argumento de *Rock around the Cosmos* y *Rumble on Planet 3*, poniendo al grupo en un mundo creado como una distorsionada imagen de la América de los años 50, la era de **Elvis** y **James Dean** y el joven **Marlon Brando** -el período durante el cual yo era un adolescente- pero tuve que pedirle a **Gerry** que me echara un cable con el guión de ambas historias aunque él había nacido en 1952.

Tras eso, me resigné a lo inevitable y dejé que **Gerry** continuara como guionista completo de los F.F., y también de *Spidey* y Thor. El muy talentoso **Rich Buckler** se hizo cargo del arte con su estilo influenciado por **Kirby**, aunque **Andru** también hizo los lápices de dos números. Poco después me retiré de mi cargo como Editor en Jefe.

Len Wein pronto se encontró demasiado ocupado para guionizar los F.F., lo cual había venido haciendo cuando se convirtió en el tercer Editor en Jefe de Marvel. Después de unos pocos números me pidió que dialogara el nº 156 ,marzo 1975, con los artistas **Rich Buckler** y **Joe Sinnott**, una historia en tres partes relacionada con el ajedrez que titulé *Middle Game!*, y para el siguiente número, *The Endgame Cometh!*, ya estaba de vuelta como escritor/editor. Por mi contrato con Marvel ahora cumplía como editor completo de todos los comics que guionizaba, respondiendo no ante **Len** -o ante su inminente sucesor **Marv Wolfman**, ambos amigos míos- sino directamente ante **Stan** lo que me daba considerable libertad tanto en las líneas argumentales de F.F. como en las de *Conan El Bárbaro*

Con **John Buscema**, escribí la que considero personalmente una de mis historias favoritas de Los Cuatro Fantásticos el FANTASTIC FOUR ANNUAL #11

Lo pasé muy bien en los siguientes meses trabajando con **Rich Buckler**. **Rich** ha sido, a menudo, calumniado como un *clon de Kirby*, pero eso es básicamente lo que Marvel quería durante ese período; por supuesto **Rich** ha probado que puede dibujar en muchos estilos, no sólo en el de **Jack**. Juntos trajimos de vuelta de la 5ª Dimensión a Xemnu, que no había sido visto desde una



historia en solitario de la Antorcha Humana de principios de los 60...recogimos a Arkon, el bárbaro *Burroughsiano* que **John Buscema** y yo habíamos creado en LOS VENGADORES...y llevamos a los F.F. en un viaje a *All The World Wars at Once -Todas las Guerras Mundiales a la vez--*, mientras saltaban de

una tierra paralela a otra, incluida una donde Reed Richards se había convertido en La Cosa y a través de un nexo protegido por Gaard, una especie de jugador de hockey cósmico que era un homenaje a los personajes de Kirby basados en deportes como Silver Surfer y Black Racer de los NUEVOS DIOSES.

Entró entonces un protegido de **Rich Buckler**: **George Pérez**. Y, poco podía imaginar entonces que quizás el período más fértil de mis distintas etapas de F.F. estaba a punto de empezar con mi asociación con este talentoso recién llegado.

Primero trajimos de vuelta a Marvel Boy, un super-héroe de los años 50, como el villano Crusader. En los números de 1976 enfrentamos por primera vez a los F.F. contra Hulk en lo alto del Gateway Arch de St. Louis, en mi estado natal de Missouri.

Hacia 1976, **Stan** llevaba tiempo sin jugar un papel activo en las políticas sobre guiones, así que me arriesgué y escribí una historia con un título bastante más irónico de lo que podría parecerle a un lector casual: *Improbable As It May Seem –the Impossible Man Is Back in Town!*

Y era hora de meternos con Ben Grimm por un rato.

Con **Rich Buckler** retornando brevemente, le hice perder su poder-¿maldición?- de ser La Cosa, lo que hizo necesario traer al super-héroe negro Power Man como sustituto temporal. **George** había vuelto en el nº 170, y decidí que Ben vistiese un exoesqueleto con forma de La Cosa que restaurase su fuerza, aunque solo por métodos artificiales. Los lectores querían que volviese la verdadera Cosa, pero nosotros preferíamos mantenerles esperando un poco más. Y, mientras tanto, con **John Buscema**, escribí la que considero personalmente una de mis historias favoritas de los F.F.: en el FANTASTIC FOUR ANNUAL nº 11 -1976-, llevé a los F.F. de vuelta a 1942 en un crossover con los Invasores, un grupo que yo había reunido retroactivamente hacía poco y que constaba de las encarnaciones de la Segunda Guerra Mundial del Capitán America, Namor y la Antorcha Humana. De hecho, el papel de La Cosa en esa aventura lo continué en un MARVEL TWO-IN-ONE ANNUAL y en un MARVEL TWO-IN-ONE de la colección regular.

Fue entonces hora de traer de vuelta a Galactus, que regresaba de vez en cuando ansiando poder echarle un mordisco a la Tierra. **Rich** y yo creamos a Gorr, un gorila dorado super-inteligente, para advertir a nuestro planeta sobre su inminente llegada. *No es simplemente otra historia de gorila gigante* avisaba la portada, y me gustaría seguir pensando que no era una declaración falsa. Con el guión de **Bill Mantlo** en uno de los números de esta historia en tres partes, y con **John Buscema** dibujando y entintando dos de las partes, todo resultó bastante bien, creo.

Pero fue con el retorno de **George Pérez** en los números 176-177 que hice los que creo que son mis mejores números de los F.F.

De regreso a los primeros años 60, en el F.F. nº12, **Stan** y **Jack** habían creado al Hombre Imposible, un diablillo verde del planeta Poppup, que vino a la Tierra para causarles dificultades a los F.F. y a todos los demás. Tan negativa fue la reacción contra Impy que -él era mucho menos serio que el Dr. Muerte, Namor, Hulk y los otros pesos pesados que el grupo combatía en esos días- **Stan** no sólo nunca escribió más historias del

¡...CAER...!
ZZRAKK
KT
¡QUERRÁS DECIR MI HOLOGRAMA TRIDIMENSIONAL!
¡DA LO MISMO!
Y PARA CUANDO LA CONCIENCIA REGRESA AL ATURDIDO HUMANOIDE...
SALUDOS DE NUEVO AMIGOS... AHORRAOS LA INUTILIDAD DE UN ESFUERZO CONSIDERABLE Y NO LUCHÉIS CONTRA LAS ATADURAS
¿DEBO COMENTAR QUE SUS DISEÑOS VARIADOS SON ESPECIFICOS PARA ANULAR CADA UNO DE NUESTROS SUPERPODERES?
NO SEAS MASO
POR UNA VEZ ESTOY CON EL TRAMPI
PERO ¿A QUÉ VIENE EMPADUETAR NOS EN VEZ DE LUCHAR NOS?
¿ERA AHÍ QUE VIVIERAIS PARA VER LAS APARICIONES PARA EL CUARTO MIEMBRO
NOO NUNCA HARIAMOS ESO CARA DE ROCA

Arriba: El nº 176 USA. Otra muestra del trabajo de George Pérez, años antes de descubrir que podía situar a un centenar de personajes en cada viñeta. Al guión Roy Thomas.

NO LO SÉ PERO AGATHA HARKNESS QUIERE A FRANKLIN NO HARÍA NADA QUE
¿QUIÉN ESTÁ AHÍ?
QUIÉN ESPERE SE AHORA ESPERO
CON EL CONTADOR PUERTO CLARO
QUE NO DICE NADA EN TERCERA CENTRO
PERO POCO DESPUÉS LA TRISTE HISTORIA DE LA ELBA AL MANDO DEL CAMIÓN QUE LLEVA HACIA EL NORTE EL ESTADO DE VERMONT
MIENTRAS ¿ALGUIEN QUE SE PUEDA LA ANTORCHA HUMANA
DOS HORAS BAJO HIELO
RECUERDO CUANDO GRITABA ENCENDIDO VOLABA UNOS MINUTOS Y ME EXTINGUÍA COMO UNA VELA
CUANTO HA LLOVIDO TORCHI, CHAVAL
AUNQUE NO ES POR MÍ QUE DIJE VENGO A WASHINGTON SQUARE PARK
ADMITELO LO ESTÁS DEJANDO CON LA BOCA ABIERTA
QUE COMO VIVE EN GREENWICH VILLAGE ES EL LUGAR QUE TE ATRAE
AUNQUE ESTA NOCHE HA SALIDO Y CUANDO ESTÁ EN CASA NO ESTÁ PARA
PORQUE TIENE UNA ESPECIE DE FOBIA MÁGICA LOS SUPERPODEROSOS
TENGO QUE AVERIGUAR QUÉ CHI-OH
AH VIENE FRANKIE
Y YA NO PUEDO SEGUIR DESEANDO QUE HUBIESE HABIDO A VER A MI TÍA TÍA GOLTERA

Arriba: Página perteneciente al nº 180 USA de los FF. Ron Wilson y Joe Sinnot dibujan y Thomas guioniza. Derecha: Portada del nº 181 USA.

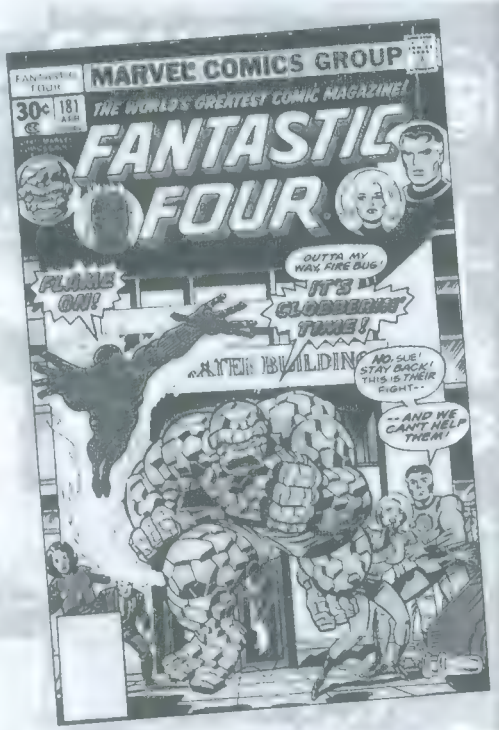
Hombre Imposible, sino que no dejó que nadie lo hiciera, tampoco. Y Dios sabe que lo intenté, una y otra vez, desde 1965 sólo para ser rechazado por *The Man*.

Por 1976, sin embargo, **Stan** llevaba tiempo sin jugar un papel activo en las políticas sobre guiones, así que me arriesgué y escribí una historia con un título bastante más irónico de lo que podría parecerle a un lector casual: *Improbable As It May Seem -the Impossible Man Is Back in Town! -Tan Improbable Como Parece –el Hombre Imposible Regresa a la Cuidad-*, **George** y yo realmente nos volvimos locos creando una singular escena en la cual **Stan**, **Jack**, **George** y yo tenemos una reunión a cuatro bandas en Marvel Comics -algo que, por cierto, absolutamente nunca ocurrió-, ¡cuando Impy llega y exige tener su propio cómic-book! Este fue un paso más lejos que cualquier otra anterior aparición de dibujantes y guionistas, como ellos mismos, en un cómic Marvel, pero hizo recordar la ocasión, en el nº7 de F.F., en que el Dr. Muerte invadió la oficina para enfrentarse a **Stan** y **Jack** personalmente. **George** y yo armamos un buen follón con el nº 176 de F.F., y creemos que todavía funciona.

Para continuar en el nº 177 asoman la oreja los Cuatro Temibles y, mientras Impy juega por allí, capturan a los Fantásticos y, frente a ellos, establecen un concurso para elegir a un nuevo cuarto miembro, que reemplace a la renegada Thundra. En parte por mí

Cuando concebí el nuevo título Marvel, *WHAT IF,* hice que su primer número fuese *What If SpiderMan Had Joined the Fantastic Four?*

mismo, y en parte con la colaboración de **Mike Friedrich** y otros fans de una convención en Texas trajimos a algunos divertidos contendientes. Primero estaba Osprey, que no tenía poderes simplemente quería ser un villano; el Brujo lo hizo desaparer en el cielo volando sobre un disco anti-gravedad. El siguiente en llegar fue Texas Twister -aquella convención texana, ¿recuerdas?- que tenía


MARVEL COMICS GROUP
THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!
30¢ 181 AUG
FANTASTIC FOUR
OUTTA MY WAY, FIRE BUG!
FLAME ON!
IT'S GLOBBERIN' TIME!
MO, SUE! STAY BACK! THIS IS THEIR FIGHT--
--AND WE CAN'T HELP THEM!

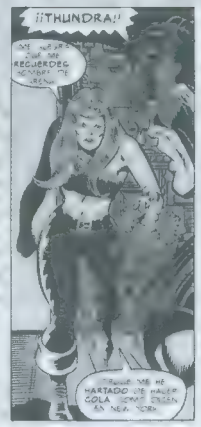
los poderes de un tornado pero que no trabajaría para tener que compartir el botín. Llegó entonces el Capitán Ultra, con fabulosos poderes pero que se debilitaban ante una cerilla encendida -¡una fatal debilidad en un grupo que a veces combatía a la Antorcha Humana!- Una imitación de la debilidad del Detective Marciano de DC, desde luego.

TODO EL MUNDO A CALLAR
¡SOY EL JEFE DE ESTE GRUPO Y DIGO QUE PARE TANTA CHACHARA
CUALQUIER COSA QUE DIGA ANTES DE EGOIDIAR MÁS A FONDO DE MUNDO PIENSA REVELAR MI SECRETO

A VER COMO SUDINGO QUE CANSADO
EL ESFUERZO DE LA BATALLA EL OTRO VEZ CONVIERTO EN EL BRUTO MONSTRUOSO
JUNTO CON EL GOLPE DE PERDER DEL TODO MIS PODERES ELÁSTICOS
COMPRENDO DARTO Y ESCUDO QUE ELLOS TAMBIÉN

¡¡UAU!! ¡VALIENTE FORMA DE PERDER EL TIEMPO!
A VER SI ELLO LA MUJER BÓNICA ANTES DE VER A ALICIA
AUNQUE NO PARECE A LA QUE TENGO A 30 MILLONES DE KM. Y QUE LLEVA MUCHO EN COMA
PERO ESTA NO ESTÁ MAL TAMPOCO

ACEMAS SU NO SE HEMOS ESTADO MUCHO DE GALACTUS
SOMOS MÁS QUE MIEMBROS DE UN SUPERGRUPO TAMBIÉN SOMOS MARIDO Y MUJER
MAYOR QUEÑO HECHO



DEBI SUPONER QUE APARECERIAS LA QUE NOS TRAICIONÓ POR ENCAPRICHARSE CONMIGO UNA NINA DE LA REPUGNANTE COSA
A POR ELLA TRAIDORES
CONGÉRALA TUYA MAGO

Quedaba después Tigra, la mujer gato, que pretendía solicitar su ingreso en los Cuatro Temibles solamente para liberar a Reed y compañía.

En este punto otras tareas estaban pidiendo mi atención, y mi tiempo en los F.F. estaba próximo a acabar. Pero me quedé el tiempo suficiente para reintroducir a El Bruto, un Reed Richards héroe-monstruo de otra tierra paralela. Tras esa historia en dos partes y una lucha final con Annihilus en el nº181, mi carrera en los F.F. finalizó básicamente –excepto por un número a finales de los 80 donde reuní otra vez a los F.F. con Thundra, una mis creaciones Marvel favoritas.

Y, desde luego, cuando concebí el nuevo título Marvel, *WHAT IF,* hice que su primer número fuese *What If SpiderMan Had Joined the Fantastic Four? -¿Y si SpiderMan se hubiera unido a los Cuatro Fantásticos?-.*

Años más tarde tuve una última -hasta ahora- agradable colaboración en el primer super-grupo de Marvel –con el dibujante **Herb Trimpe** en once de los doce números de FANTASTIC FOUR UNLIMITED, a principios de los 90. Otro escritor abandonó después de haber hecho el argumento del nº1 -por el que no quiso incluso figurar en los créditos- y yo estuve feliz de ponerme en su puesto; durante unos dos años **Herb** y yo trabajamos con casi la gama completa de aliados y enemigos de los F.F: La Pantera Negra, los Inhumanos, Annihilus, Hulk, el Hombre-Topo, los Cuatro Temibles y Namor –más un enloquecido Hombre-Hormiga, mi propio grupo de dioses de Thor, los Eternos y, lo más anómalo de todo, una aventura final en un mundo muy parecido a la Era Hyboria de Conan.

> Los F.F. de **Stan** y **Jack** siempre permanecerán como los definitivos. Nadie más se les ha acercado, ni nadie más lo hará

Cuando repaso mis distintas etapas como escritor de las aventuras de los fabulosos Fantastic Four, sólo puedo maravillarme de cuanta diversión tuve haciéndolas. Los F.F. de **Stan** y **Jack** siempre permanecerán como los definitivos, nadie más se les ha acercado, ni nadie más lo hará. Quizá es la forma en que debe ser.

Si alguien me hubiera dicho ese día en el verano de 1961, mientras estaba enfrascado leyendo el nº 1 de F.F., que un día tendría la oportunidad de añadir aunque fuesen unos pocos capítulos a su ilustre leyenda, hubiese pensado que era un sueño.

Pero algunos sueños se hacen realidad.

Arriba izquierda: En el nº 179 USA, Gerry Conway, con Wilson y Sinnot, añadió más carga sexual de culebrón a la serie. La Cosa se niega a tener relaciones con Thundra, mientras la Chica Invisible se lo hace con quien no es su marido. Arriba derecha : página correspondiente al nº 177 USA. Apunte de guerra de sexos. Dibujos de Pèrez, guión de Thomas.

El material gráfico que ilustra este articulo procede del tomo *Tesoros Marvel. Los años perdidos 1*, de editorial Forum.

M.WAGNER

MATT WAGNER: THE DEVIL´S REIGN

por **Norman Fernández**

Resulta difícil intentar realizar un acercamiento a un personaje como **Matt Wagner**, cuyo nombre resulta casi tan conocido para el aficionado de nuestro país como desconocida la mayor parte de su obra. Aun así no parece gratuito el decir que **Wagner** es uno de los historietistas más importantes e influyentes del comic anglosajon; pero para ser capaces de discernir hasta que punto llega esa importancia, pediría al lector que hiciese un pequeño esfuerzo, intentando dejar de lado las conclusiones obtenidas a través de todo aquello que haya podido leer sobre este autor, para poder empezar desde cero, sin condicionamientos previos. La tésis en la que está basado todo el texto que sigue es la de que **Wagner** es, junto con **Frank Miller**, el autor completo -guionista y dibujante- más importante, por influencia y calidad, del comic norteamericano de llas últimas décadas y *Grendel* o *Mage*, sus creaciones más emblemáticas, son OBRAS de una envergadura comparable a *El Señor de la noche*, *Watchmen*, *Sandman*, *Sin City* y pocas más. Y esa es básicamente toda la historia.

GRENDEL

Matthew Wagner nació, en 1961, en Pennsylvania y estudió en una escuela de artes en Philadelphia antes de dedicarse a la historieta. Su irrupción en el mundo del comic -en 1982- viene pareja a la de su creación más celebrada, Grendel. **Wagner** creó el alterego de Hunter Rose en el número dos de una revista llamada *Comico Primer* de la editorial del mismo nombre. Un año más tarde se produjo el lanzamiento de una colección en blanco y negro que, bajo el titulo genérico *Grendel*, recuperaba el personaje y que solo duró tres números. Pero **Wagner** no parecía dispuesto a renunciar a su personaje y lo introdujo como complemento de su primera colección de éxito Mage. De esta manera, entre los episodios 6 al 14 de Mage apareció *Devil by the deed*, una obra que en formato de comic-novela relataba la trágica historia del peculiar triángulo formado por Hunter Rose, el lobo Argent y la hija adoptiva del primero, Stacy Palomio, narrada por una periodista, Christine Spar, que resulta ser la hija de esta última.

El éxito de *Devil by the deed*, que se reeditó en formato de novela gráfica con introducción de **Alan Moore**, posibilitó que 1986 viese nacer una colección a color para el personaje que llegaría a tener 40 episodios de longevidad. 40 episodios en los que **Wagner** cede el tablero de dibujo a una serie de artistas muy bien escogidos, con estilos muy personales y en mayor o menor medida alejados del mainstream del comic-book. El cuidado que **Matt Wagner** pone a la hora de escoger sus dibujantes está motivado en buena parte por su propio método de trabajo: **Wagner** utiliza plots de página y dice no haber realizado nunca un guión completo -según su explicación, porque para eso lo dibujaría él-. Lo que **Wagner** pretende al seleccionar al dibujante es que éste pueda aportarle su propia y personal versión. **Arnold** y **Jacob** son los ilustradores de la primera saga, que bajo el epígrafe,*Devils legacy* abarca los doce episodios iniciales de la colección.

Lo primero que se puede constatar es que en esta nueva encarnación Grendel es una mujer. Cristine Spar, la escritora de *Devil by the deed*, asumirá este rol por la fascinación que genera en ella el concepto que representaba Hunter Rose, pero también obligada por las circunstancias y compartirá con aquel igual destino e idéntico enemigo. El dibujo de los **Pander Bros** es el aspecto que más llama la atención en un primer vistazo a estos episodios. Su estilo está a medio camino entre **Kirby** y **Daniel Torres**, siendo su montaje uno de los factores más personales de su trabajo, presentando esquemas de distribución de viñetas irregulares, en los que los personajes suelen invadir las viñetas contiguas.

The devil inside es la siguiente línea argumental y ocupa los episodios 13 al 15. Su Grendel es Brian Li Sung, el compañero sentimental de Christine Spar, quien afectado por la muerte de esta decide heredar su rol. El resultado es la descripción del efecto autodestructivo que tiene en una persona de caracter débil el asumir ese papel. **Bernie Mireault**, el encargado habitual del coloreado de los tebeos de Grendel, se pasa aquí a los lápices, con un estilo cercano al underground, bastante esquemático y

Grendel, nº 30. Wagner&Snyder&Mireault 1989

dependiente del color pero no por ello con déficit de expresión. *The Devil inside* supone por parte de **Wagner** otro experimento narrativo, en el que va realizando la narración mediante la interelación de dos elementos que serían la acción que van describiendo las imágenes y las páginas del diario del protagonista que se van intercalando entre las viñetas. Esas páginas van demostrando el paulatino deterioro mental que va sufriendo el protagonista durante el proceso por el que asume su papel enmascarado; de modo que al final presentan poco más que una serie de garabatos, dibujos y frases inconexas.

Los cuatro siguientes episodios, 16 al 19, marcan una excepción en la serie al ser los únicos dibujados por **Matt Wagner**. Se trata de dos historias, de dos partes cada una, que narran el sutil y desgraciado cruce de caminos entre las vidas de los protagonistas de ambas historias y la de Hunter Rose y destacan sobre todo por su apartado gráfico. La primera constituye otro experimento narrativo en el que **Wagner** introduce 25 viñetas cuadradas -con los textos a sus pies- en cada página, y todo ello con un lápiz cercano al de historietistas franco-belgas de aquella época. La segunda en cambio es un homenaje al gran **Harvey Kurtzman** -sobre todo al del *Jungle book*-, un ejercicio en el que la disminución de los elementos del dibujo va parejo al aumento de la expresión.

La siguiente saga, episodios 20 al 24, fue la que más descolocó en su día a los lectores. Ilustrada por **Hannibal King** y **Tim Sale**, en un estilo un tanto primerizo, se caracteriza por no presentar una plasmación física de Grendel por ningún sitio. La saga abarca el paso de cientos de años en los que las mega-corporaciones industriales se han hecho las dueñas del mundo entero, enfrentandose en batallas de poder que terminan generando la tercera guerra mundial. El papel de Grendel se sustenta en una especie de presencia espiritual que va afectando y mediatizando el comportamiento de la pandilla de tarados que dirigen los destinos de la gente. Como se habrá observado no he intentado en ningun momento definir lo que significa o representa Grendel; no lo he hecho porque, aparte de su complejidad, pienso que se trata de un concepto interpretativo y que cada lector debe sacar su propia conclusión -de ahí su grandeza, también-. Incluso el mismo **Matt Wagner** suele ser bastante críptico al referirse a su creación: *Mage representa lo que veo en mis sueños y Grendel lo que veo en mis pesadillas.*

En el año 2512 se sitúa el arranque de *God and the Devil*, episodios 24 al 33, saga en la que **John K Snyder** y **Jay Geldhof** se van intercambiando lápiz y tinta con un resultado bastante barroco. La civilización que se nos presenta está todavía recuperandose de la última guerra mundial y en ella se disputan el poder las corporaciones económicas y la Iglesia mientras la mayoría de población vive prácticamente en la indigencia. Orion Assante, un aristócrata, se encuentra sin darse cuenta en una lucha de poder con la Iglesia y su Papa -que han trasladado el Vaticano a Colorado-. En ese contexto aparece un nuevo Grendel, una especie de arlequín harapiento que tiene una cruzada particular con el Papa -que por cierto es un vampiro-. Orion asiste casi como espectador a ese enfrentamiento que supondra a la postre el fín del sistema establecido.

Devil´s Reign, episodios 34 al 40, es la saga final de la colección de Comico y **Tim Sale** su dibujante. **Wagner** divide los episodios en dos partes diferenciadas. En la primera asistimos a la narración del proceso por el que Orion, aprovechando el vacío de poder, se va estableciendo como máxima autoridad de su nación, y el posterior proceso de expansión por el que terminará constituyéndose como primera autoridad mundial y autoimponiéndose el título de Grendel Khan. Dicho proceso conlleva un efecto

de grendelización del estado por parte de Orion que creará sus legiones de grendels y lo establecerá como símbolo oficial de su imperio. La narración de esta parte se realiza mediante la sucesión de ilustraciones y bloques de texto.

La segunda parte de cada episodio ofrece, en cambio, una narración en formato de historieta *tradicional*, en la que bajo el título *Tales from the underground* se cuenta el destino de los vampiros seguidores del Papa antes mencionado que ahora sobreviven en la clandestinidad. Conviene destacar también el magnífico trabajo que desarrolla **Tim Sale**, sin aquel aire de autor primerizo de su aportación anterior a la serie. Estos siete episodios ejemplificaban ya el indiscutible talento de quien se ha convertido en uno de los historietistas esencial del panorama actual. Simultaneamente a esta saga Comico editó también la miniserie de tres números *Silverback* -1989-, un *spin-off* de Grendel, escrito por **Wagner** y **William Messner-Loebs** e ilustrado por el mismo **Messner-Loebs** y **John Peck**, que narra el origen del lobo Argent.

Lo que sucedió a continuación fue la

Grendel Tales/Devil's Choice nº 1. Wagner&Macan&Blukovic 1995

quiebra de la editorial lo que motivó que **Wagner** se trasladase con su personaje a Dark Horse en 1992. *Grendel War Child* -GWC- viene a ser la continuación de la colección de Comico. **Patrick McEown**, un joven punk que **Bernie Mireault** presentó a **Matt Wagner**, es el encargado del lápiz, siendo el entintado del mismo **Wagner**. GWC nos presenta a Grendel-prime, un cyborg cuya misión, ideada por el propio Orion, es la de proteger a su heredero y ayudarle a tomar el poder que le corresponde. La obra es ágil y dinámica, con un dibujo muy atractivo y menor complejidad formal que otras fases grendelianas, en lo que parece un intento de captar nuevos lectores.

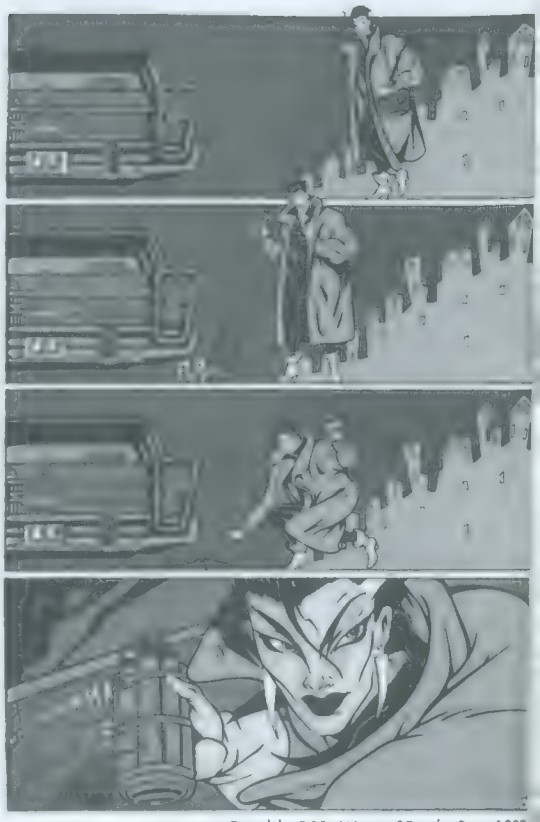
Bajo el epígrafe *Devil Quest* -1994- se engloba una narración serializada, con guión y dibujos de **Matt Wagner,** que fue apareciendo como complemento en distintos números de la colección Grendel Tales. Grendel-prime es el protagonista de la acción que se desarrolla cien años despues de los eventos de GWC. En ella encontramos a una serie de pintorescos personajes empeñados en encontrar al cyborg, el cual tiene unos planes personales por los que no desea ser encontrado -un experimento para recrear el alma de Hunter Rose y tomarla en su interior-.

Pero *Devil Quest* no se limita a la narración de una serie de eventos en el devenir de Grendel prime -y de hecho, éste ni siquiera aparece en la mitad de los episodios-, consiste principalmente en la descripción de una época: del declive de la dinastía de Orion Assante. **Wagner** nos sorprende por enésima vez al realizar esa descripción con un modelo narrativo especial, consistente en la plasmación de una serie de hechos puntuales, de relación tangencial unos con otros, que no solo trasmiten una anécdota -la referente a Grendel Prime- si no que van sumandose en la insinuación del global de una epoca. *Devil Quest* es como un puzzle, en el que cada episodio es una pieza que el lector debe ir uniendo a las demás rellenando él mismo los huecos entre ellas.

El último eslabón de mito grendeliano sería la miniserie *Grendel: black, white & red* aparecida este mismo año. Sus cuatro números ofrecen historias cortas, todas ellas sobre el primer Grendel y todas escritas por **Wagner**, realizadas en los tres colores indicados en su titulo. La obra tiene en realidad dos antecedentes en sus mismos términos, uno realizado por el propio **Wagner** en 1997 y otra historia escrita por **Wagner** e ilustrada por **Dean Motter** en 1987. *Grendel: black, white & red* ofrece todo un repaso a momentos esenciales de la biografía de Hunter Rose, de su relación con Stacy y Argent y de sus sutiles metodos de manipulación; además de todo un muestrario de talento gráfico de gente como **Teddy Kristiansen**, **Guy Davis**, **Tim Sale**, **Jason Pearson**, **Timothy Bradstreet**, **Mike Allred** o **Duncan Fegredo**.

BATMAN/GRENDEL

Aparte del ciclo central de Grendel, y además de un prestigio denominado *Grendel Cycle* -1995- que hace un repaso a la historia de la entidad conocida como Grendel -no en formato de historieta, si no mediante unos de textos que van acompañados de una serie de ilustraciones de los distintos dibujantes que han colaborado en la serie-, restan todavía los dos *Batman/Grendel*. El primero



Grendel, nº 11. *Wagner&Pander Bros.* 1987

de ellos, aparecido en 1993, ofrece un trabajo tecnicamente impecable, en el que destaca el uso de viñetas muy pequeñas que se disponen en una planificación dependiente del desarrollo de los acontecimentos. Se utiliza además con asiduidad el plano detalle, en viñetas de menor tamaño incluso que el habitual de la obra, con secuencias enteras narradas en su integridad con este tipo de planos. **Wagner** utiliza también como elemento narrativo la plasmación simultanea de dos o más acciones paralelas separadas espacialmente, generalmente para narrar los distintos encuentros entre las dos parejas protagonistas, o bien las acciones de cada uno de los miembros de ellas por separado, lo que facilita el estudio de los paralelismos y diferencias entre los distintos personajes. Alguna vez **Wagner** incluso combina este elemento y el anterior encontrándonos con la narración simultanea de dos secuencias distintas desarrolladas en planos detalle.

Otro elemento narrativo que no recuerdo haber encontrado con anterioridad en un tebeo, consiste en la utilización de lo que llamaremos *flashbacks* de una viñeta, consistentes en una especie de fogonazos visuales que muestran eventos traumáticos del pasado de los personajes cuya función última es la transmisión de una información que nos permita comprender mejor los personajes y sus reacciones. Todo lo que estamos viendo facilita que **Wagner** pueda permitirse una gran gama de esquemas de montaje; jugando con la simetría de la

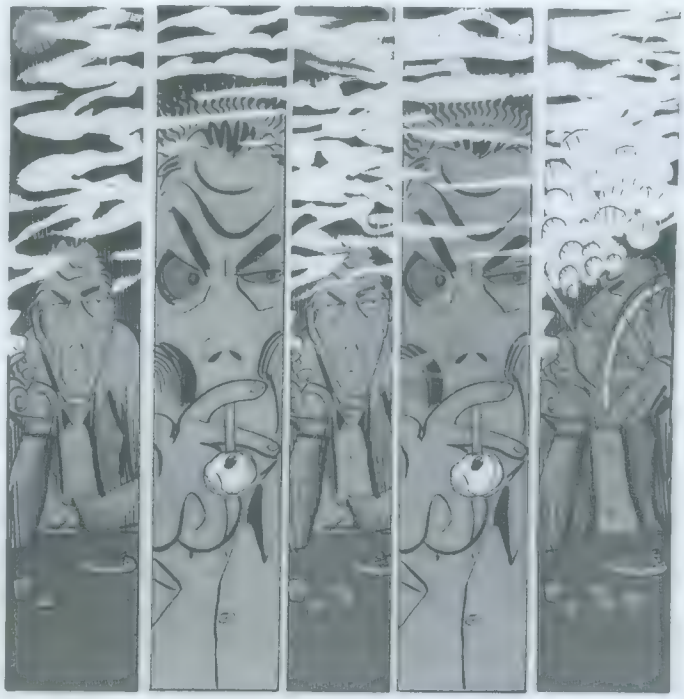
distribución de las viñetas en la pagina cuando esta narrando acciones paralelas, amontonando viñetas una encima de otra o haciendo que éstas *se caigan* según el efecto que quiera conseguir

Pero aparte de la tecnica, **Wagner** demuestra una especial sensibilidad a la hora de concebir y describir los dos personajes principales de la historia que, en contra de lo que puede parecer, no son ni Bruce Wayne ni Hunter Rose, si no las dos muchachas con las que ambos entablan relación y cuyos avatares, sueños, anhelos y sentimientos constituyen la narración principal de esta obra. Batman, Grendel y su enfrentamiento particular se ven solapados por la magnifica e inusual descripción que **Matt Wagner** hace del universo de estas dos mujeres.

El segundo *Batman /Grendel* -1996- no es una obra tan rica como su predecesora y presenta un apartado gráfico mucho menos elaborado. El arranque nos ofrece el cráneo del Grendel original como atracción principal de una exposición sobre asesinos célebres. Los disturbios que plantea la llegada de Grendel Prime, y sus planes personales referidos a la reliquia, provocarán el inevitable enfrentamiento con el Señor de la noche. Lo más destacable de este segundo round lo tendríamos en el análisis que **Wagner** hace del efecto de la violencia a través, tanto de las actuciones de ambos protagonistas, como del efecto que la exposición sobre asesinos genera en la gente.

A todo lo anterior habría que añadir la producción que bajo el titulo genérico *Grendel tales* -GT- engloba el segundo gran grupo de obras basadas en el concepto Grendel: aquellas en las que **Matt Wagner** no interviene de forma directa en su realización. La única regla de partida, impuesta por el propio **Wagner**, que cumplen esta serie de trabajos es que debe tratarse de una historia post-Orion. El resto queda a la libertad de cada equipo creativo, y a la coordinación de la editora, y cuñada de **Wagner**, **Diana Schutz**, de la que conviene resaltar el papel que ha jugado en todo el material de Grendel -sobre todo en los trabajos en que no realizaba directamente el creador del personaje- a la hora de colaborar en el control del cumplimiento de las premisas grendelianas en el material.

De todos los GT convendría destacar por su excepcional calidad dos casos, que no podemos más que reseñar por no alargar demasiado un texto que debe centrarse en **Matt Wagner**, el primero sería el ya conocido en nuestro mercado *Four devils, one hell* de **James Robinson** y **Teddy Kristiansen** y el segundo, los dos GT de **Darko Macan** y **Edvin Biukovic**, dos historietistas croatas cuyo trabajo en esta serie ha constituido una de las más mayúsculas sorpresas que ha generado el comic en la presente década y ha supuesto, como en el caso del **Kristiansen**, el descubrimiento a nivel internacional de dos grandes historietistas.



Grendel, nº 18. *Matt Wagner*. 1988

MAGE

Como deciamos, la llegada de Matt **Wagner** al comic coincide tambien con la de Grendel, pero fue su segunda -cronológicamente- gran obra la que le encumbró en un inicio ante el gran público. La creación de Mage proviene de 1985, cuando la editorial Comico le ofreció a **Wagner** la posibilidad de crear una serie en color, optando éste por ofrecer un nuevo concepto dada la tibia acogida que acababan de tener los tres episodios en blanco y negro de Grendel. La nueva colección tuvo, en cambio, una gran repercusión, llegando incluso a tener una nominación al premio Nebula, algo muy poco usual para un tebeo.

Mage representa la exploración de **Matt Wagner** del concepto de héroe, basándose para ello en el mito Arturico. Desde un principio Wagner concibió la obra como una trilogía, que llevaría como subtitulos *The hero discovered*, *The hero defined* y *The hero denied*. De esta manera los quince números que Comico editó entre 1985 y 1986 corresponderían a la primera parte de esa trilogía. **Wagner** siempre ha manifestado su interpretación de que el proceso de formación del héroe representa una alegoría del proceso de formación como persona. Curiosamente Kevin Matchstick, el protagonista de la serie, responde a los mismos rasgos físicos del autor, lo que acentúa ese cierto carácter pseudobiográfico que **Wagner** reconoce en la obra.

Kevin Matchstick es un joven con una vida de lo más normal que un buen día descubre que es la reencarnación del rey Arturo: el proceso de ese descubrimiento, y su posterior asimilación por parte del protagonista, es lo que nos ofrece este *héroe descubierto* Mirth, un mago bastante cabroncete, es quien descubrirá esa verdad a Kevin y quien le *ayudará* a aceptar su destino. Pero este Mage, además del proceso de mación de un historietista. Los primeros números nos ofrecen un dibujante muy primerizo, que poco a poco va perfeccionando su técnica y su narrativa hasta concluir como un historietista más que profesional: destacan sobre todo los avances en la dinamización de la narración, en la planificación y en la distribución del espacio dentro de la viñeta. **Sam Kieth**, por su parte, se incorporaría como entintador de la serie desde el quinto episodio -debido a la falta de tiempo que suponía para **Wagner** el haber decidido colorearla él mismo por aerógrafo- y hay que decir que su trabajo contribuyó de manera definitiva al atractivo estético del resultado final.

Doce años tuvieron que pasar para que **Matt Wagner** retomase su trilogía y ofreciese los quince números de *el héroe definido*, actualmente en proceso de publicación por Image. Entre ambas partes **Wagner** realizaría una historia corta, aparecida como complemento de los números 16 al 19 de Grendel -1988-, que narra una breve visita de Kevin a Paris. Volviendo a *The hero defined*, no resulta facil valorarla ya que todavía no ha concluido y **Wagner** parece estar reservandose más de una sorpresa para el final. Temáticamente ofrece a un Kevin más maduro que sigue cumpliendo, con mucha más profesionalidad debida a la experiencia, su papel en la *lucha contra el mal*. Ofrece tambien continuos encuentros del Pendragon, o sea Kevin, con otros héroes provenientes de muy diversas

mitologías -desde Hercules hasta Roldan, pasando por El Coyote o el Rey Mono- todos ellos tratados de forma elegante e inteligente por **Wagner**; héroes que cumplen una función de definición del protagonista mediante la comparación del comportamiento -alguno bastante cretino, todo hay que decirlo- entre todos ellos.

Pero si en el campo temático no se deja notar demasiado el salto temporal, debido a que **Wagner** tiene concebidas desde un principio las bases de su trilogía, sí que se aprecia en el apartado gráfico. Estos doce años han significado para **Matt Wagner** su maduración como historietista, una maduración que ha ido orientada en todas sus fases hacia la simplificación y la síntesis. **Matt Wagner** ha ido asimilando e integrando en su estilo elementos de animación y de otras obras y autores -desde **Harvey Kurtzman**

Mage, nº 14. *Matt Wagner*. 1988

hasta *Lone Wolf and Cub*- en busca de lo esencial de la historieta. En este sentido *Mage: the hero defined* oferta toda una narración completa y compleja pero realizada con una notable economía de recursos. Lo más asombroso es la sencillez con la que **Wagner** resuelve tanto el dibujo como la narración, y sobre todo el poco esfuerzo que aparentemente le supone el llevarlo a cabo. No se si habrá que esperar otros doce años para poder disfrutar del *héroe negado*, pero aunque así sea, la espera seguro que merecerá la pena.

SANDMAN MYSTERY THEATRE

Por su extensión, Sandman Mystery Theatre -SMT- es la tercera gran obra de **Matt Wagner**. Precisamente por el hecho de trabajar con personajes ajenos, **Wagner** no tenía demasiado interés en la serie, pero la insistencia de **Karen Berger** y la posibilidad de trabajar con **Guy Davis** terminaron por convencerle. Setenta episodios -de 1993 a 1999-, un anual y las dos historias cortas de los *Winter edge* son las cifras de una colección ya cancelada; si bien **Matt Wagner** ya no colaboró en los diez últimos episodios. La serie recupera el Sandman de la *Golden Age* en los parámetros en los que **Gaiman** lo deja en el primer número de su Sandman. SMT consigue llevar el espíritu de los *pulps* al contexto del héroe de la JSA; el resultado es una narración que integra conceptos de intriga y terror en un escenario de folletín.

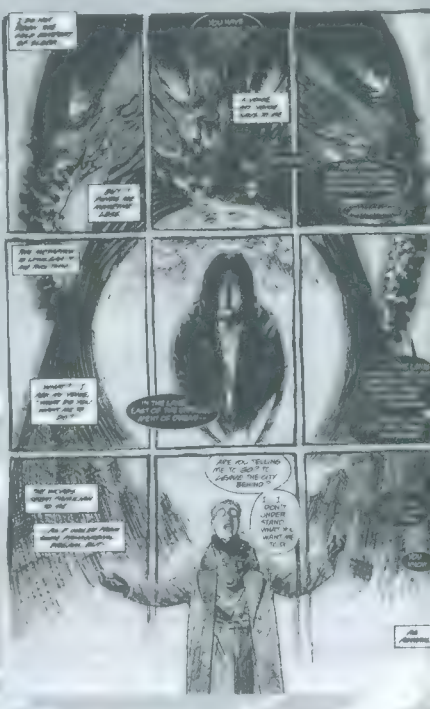
La serie está estructurada en arcos argumentales de cuatro episodios, pero tan solo en lo que se refiere a la trama, digamos criminal, porque en realidad la narración que podemos calificar como principal, la relación entre Dian Belmont y Wesley Dodds -y por extensión la de ambos con todos los personajes que les rodean-, avanza episodio tras episodio con independencia de estos arcos. **Matt Wagner** escribió en solitario los tres primeros arcos, pasando a colaborar en el guión a partir del número 13 con **Steven T. Seagle**. La elección de **Wagner** no fue casual: anteriormente ya había colaborado con **Seagle** en el primer GT realizado -que apareció como flip-book del número 40 de Grendel- y en otro posterior dibujado por **Paul Grist**. Al principio **Seagle** se ocupaba de los diálogos, pero al ir avanzando la serie, su labor va abarcando también los argumentos hasta que **Matt Wagner** va reduciendo su aportación a la idea principal de la trama y finalmente dejando la serie en manos de **Seagle**. La labor de **Steve Seagle** se hace notar en la humanización de los personajes, en una mayor preocupación por las relaciones entre éstos y un menor protagonismo de las tramas o de los escenarios.

Dos arcos argumentales merecen especial mención por diversos motivos. *The Brute*, episodios 9 al 12, es el último arco escrito por **Matt Wagner** en solitario y constituye uno de los trabajos más crudos y descarnados que haya escrito este autor. La narración de la historia de un boxeador fracasado, su hija tuberculosa, un enfermo mental y toda la gente que, en muy distintos estamentos sociales, se aprovecha de ellos, permite a **Wagner** hacer una dolorosa exploración de la degeneración a la que puede llegar el ser humano. *The Mist*, por su parte, viene a ser un pseudo-crossover con Starman. Editada en los números 37 al 40 de SMT, *The Mist* coincidió con la aparición de los episodios 20 al 23 de Starman produciéndose un intercambio de personajes entre ambas series. De esta manera **James Robinson** y **Tony Harris** -con una pequeña ayuda de **Guy Davis**- narraban el encuentro de Jack Knight con unos Wesley y Dian sexagenarios, mientras que **Wagner**, **Seagle** y **Davis** ofrecían el primer encuentro entre Wesley y Ted Knight, así como el proceso que dio origen a la némesis de este último cuando más tarde asumiese la identidad de Starman.

Pero la verdadera estrella de SMT es su dibujante regular, el ya mencionado **Guy Davis**. **Davis** fue sustituido en varias oportunidades por autores como **John Watkiss** -que realiza un magnifico homenaje al dibujante de la mítica EC **Bernie Krigstein**-, **R.G. Taylor**, **Michael Lark**, **Warren Pleece**, **Matthew Smith** y **Daniel Torres** -que se encargó de ilustrar un tebeo de nueve páginas basado en la versión de Sandman de **Jack Kirby** y **Joe Simon** que los protagonistas de la serie leen en el episodio 50-, sin que ninguno pudiese mantener el nivel del titular. **Guy Davis** es un dibujante cuyo estilo tiene una apariencia clásica, antigua, pero que en realidad esconde un historietista eminentemente moderno.

Despliega una narrativa elegante, jugando con pequeñas angulaciones que confieren dinamismo a un tebeo en el que predominan las secuencias de diálogos. Destaca tambien la utilización que lleva a cabo de los planos detalle, que generalmente enmarca en viñetas esféricas, como recurso narrativo y a la vez estético. Además procura que nunca se produzca un cambio de escenario, físico o temporal, dentro de una misma página, para que cuando pasemos la página ese movimiento ejerza de imaginario telón que nos cambia de situación.

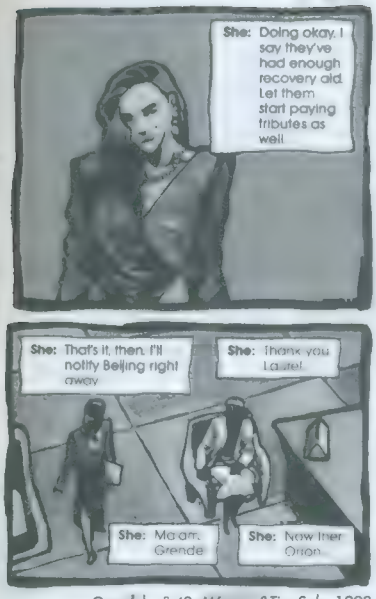
Matt Wagner también colaboró en el crossover entre SMT y Sandman. *Sandman Midnight Theatre* -1995- es la historia del crossover que nunca existió, ya que lo que nos narra es como Wesley Dodds encuentra a el señor de los sueños en su prisión sin que pueda hacer nada por él, y sin que tan siquiera recuerde luego el encuentro. **Wagner** y **Gaiman** idearon una historia de la que el primero escribió el guión y el segundo unos textos especialmente brillantes.



Sandman Mystery Theatre, nº 70. *Wagner&Davis*. 19

Kent Williams era el dibujante que en un principio se barajaba para el proyecto pero fue sustituido por el danés **Teddy Kristiansen** que demuestra en las 64 páginas de la obra porque es uno de los dibujantes imprescindibles del comic actual.

Un último trabajo de **Matt Wagner** dentro de la línea Vertigo que no conviene


She: Doing okay. I say they've had enough recovery aid. Let them start paying tributes as well.
She: That's it, then. I'll notify Beijing right away.
She: Thank you, Lautel.
She: Ma'am. Grende.
She: Now then. Orion.

Grendel, nº 40. *Wagner&Tim Sale*. 1990

olvidar es su colaboración en el Sandman 25 -1991-: el episodio que presenta a los dos chicos que luego serían los protagonistas de *The children´s crusade*. En honor a la verdad hay que decir que el resultado del trabajo de **Wagner** queda francamente deslucido por un entintado y un coloreado que no le benefician en absoluto.

WAGNER Y DC

Dos personajes, Demon y Batman, acaparan la totalidad de la producción de **Matt Wagner** para DC fuera de la línea Vertigo, con la excepción de la miniserie en proceso de publicación *Doctor Midnite*. 1987 es el año en el que se publicó una miniserie de cuatro números escritos y dibujados por **Matt Wagner** sobre el personaje que popularizara **Jack Kirby** en los años 70. La obra hace incapie en la maldición que supone para ambos, Jason Blood y el demonio Etrigan, el compartir un mismo cuerpo, produciendose un desenlace que separará ambas entidades. Graficamente el trabajo de **Wagner** es muy similar al del primer Mage, y potencia sobre todo el caracter de homenaje a cierta secuencia del Principe Valiente de **Harold Foster** que tenía el diseño original del personaje de **Carmine Infantino**.

No es este uno de los trabajos con los que más contento se encuentre su autor, parece ser que durante su realizacion no tenía demasiado claro que era lo que se esperaba que hiciese con el personaje, a lo que habría que añadir que si ya de por sí **Wagner** es reticente a utilizar entintadores, el resultado en esta ocasión perjudica notablemente su trabajo. Cinco años más tarde **Wagner** regresaría para escribir y dibujar el número 22 de la serie regular de Demon, que narra una travesura del protagonista a una practicante del ocultismo novata, seguramente para eliminar la sensación de poca satisfación que le dejó su primer trabajo con el personaje.

Por otro lado, todo el trabajo de **Matt Wagner** con Batman -exceptuando los crossover con Grendel, por supuesto-, tiene como razón de existencia su interés por trabajar con el mítico editor **Archie Goodwin** por el que, como la mayoría de sus compañeros de profesión, sentía un gran respeto. *Faces* -1992-, aparecida en *Legends of Dark Knight* 28 al 30, es su principal trabajo con el señor de la noche. Ofrece, además de una inteligente dosificación de la intriga, un deslumbrante tratamiento gráfico en el que **Wagner** consigue integrar a **Kane, Toth** y **Mazzucchelli** dentro de su propio estilo. Más inadvertido pasó *The Riddler factory* -1995-, ilustrado por **Dave Taylor**, una obra menor dentro de la producción de **Matt Wagner** pero que sirve para atestiguar su talento para escribir textos. Su historia del *Batman Black & White* -1996- no deja de ser un agradable ejercicio de estilo que se permite para *jugar* con las tramas mecánicas. Aproximadamente siete años ha tardado en ver la luz el proyecto que **Matt Wagner, Archie Goodwin** y **John K Snyder III** estaban elaborando para renovar un personaje de la JSA. Doctor Midnite -1999- consiste en una miniserie de tres episodios en formato prestigio que nos presenta un protagonista que

solo comparte con el personaje de la *Golden Age* el nombre. La obra ofrece un concepto con una fuerte carga social en su temática, el nuevo Doctor Midnite es un medico que ejerce -de una forma poco ortodoxa, eso sí- en los ambientes más marginales de la sociedad, y que además, al asumir el manto del héroe, su particular guerra será con una corporación industrial responsable de la introducción de una nueva droga en el mercado; droga en cuyo proceso de creación no ha permanecido ajeno el propio gobierno.

Oni Double Feature, nº 1. *Smith&Wagner*. 1998

John K Snyder III ilustra la obra con un trabajo directamente pintado realmente impresionante, al nivel del que podría haber llevado a cabo el propio **Matt Wagner**. Como lector lo principal que se puede decir de este Doctor Midnite es que recupera el espíritu de aquellos tebeos, tan multidisciplinares como inclasificables y apasionantes, que DC editaba a finales de los 80 y principios de los 90; obras como *Justice inc.*, *The Score* o *Hawkworld* y que ya no se encuentran entre la oferta de una editorial que hoy en día parece haber agrupado en la línea Vertigo toda su capacidad para salirse de la ortodoxia -salvo excepciones como *Spectre*, *Hitman* o *The Kents*, que no hacen si no confirmar la regla-

RESTO DE OBRAS

Ya fuera de DC, tampoco la producción de **Wagner** es demasiado elevada; sobre todo por el nivel de dedicación que conllevan para él Grendel y Mage. *The Aerialist* -1993- es uno de los casos más curiosos. Inicialmente se llegó a anunciar como la *obra definitiva* de **Matt Wagner**, pero en realidad está inconclusa, habiéndose publicado solamente tres capítulos de ocho páginas en la revista Dark Horse Presents. La historia giraba en torno a una suerte de futuros gladiadores, creados biotecnológicamente y que vivían en una sociedad homosexual, que peleaban colgados de dirigibles. Tal vez el concepto de obra definitiva venia del hecho de presentar actos sexuales entre hombres, ¿quien sabe?.

También el *Terminator one-shot* -1991- es un caso atípico, no es normal encontrar a **Matt Wagner** realizando este tipo de personajes y tampoco que trabaje con guiones ajenos. En este caso la razón hay que buscarla en el hecho de que el guión corra a cargo de **James Robinson**. **Wagner** conoció a **Robinson** en Londres cuando éste se ocupó de moderar una de sus charlas. A partir de ahí surgió una relación, siendo el creador de Grendel el principal artífice de la irrupción de **James Robinson** en el mercado americano -con esta obra y las que escribió de Grendel-. La trama no resulta demasiado compleja en apariencia, un Terminator viene desde el futuro y se equivoca de Sarah Connor a la hora de escoger su víctima. Pero en realidad la obra no gira sobre el enfrentamiento del Terminator con el matrimonio Connor y un policía jubilado de pasado misterioso, si no que de lo que nos habla es de la ambición humana, la ambición mal entendida que no respeta ni la vida de las personas -y no me estoy refiriendo al Terminator-. La labor gráfica de **Matt Wagner** es el principal atractivo de la obra, resulta una de las pocas ocasiones en las que lleva acabo un trabajo directamente pintado con un resultado narrativa y estéticamente muy bien resuelto.

Limbo, aparecida en el *Miracleman*

Apocrypha nº1 -1991- de Eclipse, es una historia de cuatro páginas realizada durante la etapa de **Neil Gaiman** en la serie del personaje. En ella **Wagner** nos cuenta uno de los encuentros diarios del protagonista con una Muerte cada vez más desocupada en el Nuevo Orden Mundial instaurado por la familia Miracleman.

Mención especial merece también la historia *It burns me up* -1992- editada en el segundo número del *Ray Bradbury Comics* de Topps. Su escepcionalidad deriva del hecho de haber sido realizada en colaboración con su gran maestro **Harvey Kurtzman**.

Como era de esperar, el resultado es una historieta estéticamente impecable en la que **Wagner** lleva a cabo un trabajo pintado sobre bocetos de **Harvey Kurtzman**.

Desgraciadamente ésta fue la última colaboración del maestro antes de su fallecimiento.

La historia corta *Vision-Quest* aparecida en el volumen *The Savage Hulk* -1996- constituye, junto con una portada para una novela de Daredevil, el único trabajo de **Matt Wagner** editado por Marvel Se trata de un claro homenaje a **Jack Kirby** por parte del equipo creativo de GWC, que aprovecha la ocasión para realizar un guiño que le permite dar en clave de humor su visión del concepto del superhéroe marveliano.

Por último, convine destacar también la historieta que **Wagner** realizó en colaboración con el cineasta **Kevin Smith** sobre los personajes creados por éste, Jay & Silent Bob, aparecida en el primer número del comic-book Oni Double Feature -1998- de la recientemente creada editorial Oni Press. No es ningún secreto ni la atracción de **Kevin Smith** por el mundo del cómic, ni la admiración que siente por el trabajo de **Matt Wagner** -no hay más que ver *Persiguiendo a Amy* para descubrir un monton de referencias *Wagnerianas* que van desde camisetas de Mage a posters de Grendel-. *Walt Flanagan´s dog* es una divertida peripecia del peculiar dúo que **Wagner** ilustra con un estilo similar al de su historia del Batman Black & White, con una utilización de las tramas mecánicas mejor conseguida en este caso.

Mage -The Hero Defiied- nº 9. *Matt Wagner*. 1998

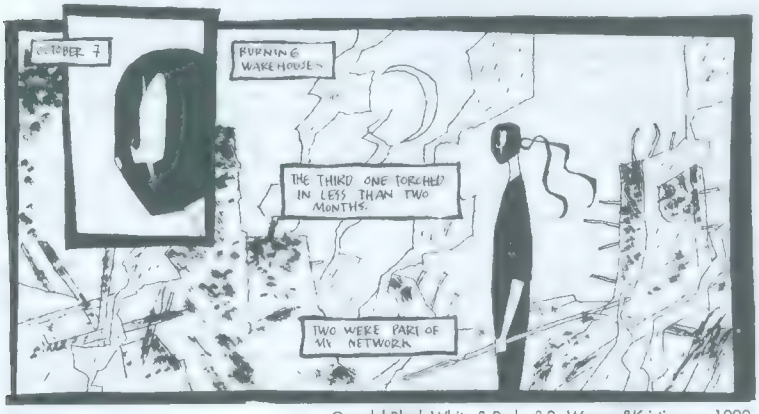
Y ESA ES BASICAMENTE TODA LA HISTORIA

Hasta aquí tendríamos un listado de lo más representativo de la producción de Matt Wagner, al que habría que añadir infinidad de portadas -sustituyó a **Frank Miller** como portadista de la edición norteamericana de Lone Wolf and Cub-, ilustraciones y diseños de camisetas y figuritas, así como numerosos premios y nominaciones en multitud de certámenes internacionales. Pero lo importante no es el nivel de reconocimiento que pueda tener el trabajo de **Matt Wagner**, si no lo que representa en sí mismo. La importancia y excepcionalidad de **Matt Wagner** habría que buscarla a tres niveles. El primero lo tendríamos en sus cualidades como historietista. En esencia, **Matt Wagner** es un autor que además de buscar algo interesante que contar, siempre busca una manera de contarlo nueva, distinta y también interesante en sí misma. Técnicamente, el trabajo de **Matt Wagner** es uno de los más apasionantes que uno puede tener la oportunidad de estudiar -o simplemente de leer-.

El segundo nivel a explorar lo tendríamos en la capacidad de creación de **Matt Wagner**, sobre todo en lo que se refiere a sus principales obras. Creativamente Grendel se presenta como un producto prácticamente único al haber conseguido desarrollar un concepto que, respetando sus reglas básicas, permite contar cualquier tipo de historia: como demuestran, además del trabajo del propio **Wagner**, todos los GT. El nivel de riqueza de la creación de **Wagner** no hace sino engrandecerse al comprobar aquello que son capaces de realizar con ella otros autores. Eso es algo que dentro del mundo del comic es tan inusual como preciado: que recuerde en este momento, tan solo obras como el *Sandman* de **Gaiman** y sus colaboradores o el *Bacchus* de **Eddie Campbell** podrían comparársele en este aspecto.

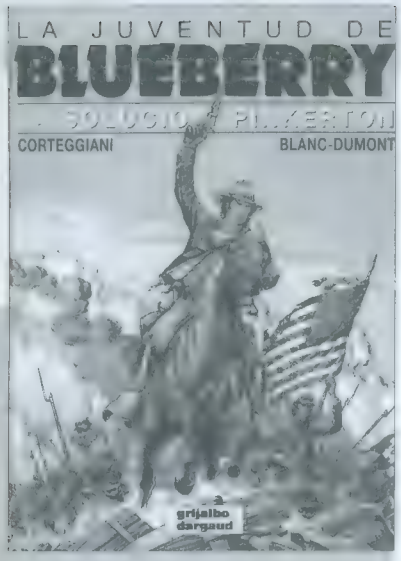
Por último, el tercer elemento a destacar de la figura de **Matt Wagner** sería su capacidad de aglutinar talento a su alrededor -aquí habría que conceder su parte del mérito a **Diana Schutz**-. Durante más de diez años, **Matt Wagner** ha sido capaz de mantener en su órbita creativa a una serie de autores que, en la mayor parte de los casos, eran prácticamente desconocidos cuando empezaron a colaborar en las obras de éste y que sin embargo hoy en día forman parte de lo más destacado del comic mundial. Nombres como **James Robinson, Steve Seagle**, **Tim Sale**, **Teddy Kristiansen**, **Guy Davis**, **Sam Kieth**, **Dean Motter**, **Darko Macan**, **Edvin Biukovic**, **Paul Grist**, **Pat McEown**, **John K. Snyder III** o los **Pander Bros** así lo atestiguan.

¡Y eso que lleva menos de veinte años en el oficio!



Grendel Black White & Red, nº 3. *Wagner&Kristiansen*. 1999

Queremos tanto al Cómic



La Juventud de Blueberry
La solución Pinkerton
F. Corteggiani & M Blanc-Dumont
Grijalbo/Dargaud

Aún finiquitado el esplendor del western europeo todavía despierta expectación cada nuevo episodio de este atípico militar, lastrado por la inercia pero sostenido por un indudable prestigio que incluso trasciende al ámbito del cómic. Se entiende pues, el afán editorial de maximizar tal beneficio alimentando el continuismo de una fórmula de éxito en el apartado gráfico sin asumir más riesgos que la carta blanca otorgada en *Marshall Blueberry* a **William Vance** en el cúlmen de su popularidad. Cuatro años de gestación para este nuevo título de *La juventud de Blueberry* materializan la errática búsqueda del más efectivo recambio de dibujante en el intento de emular -o sustituir- con dicha subserie el éxito del título principal, cada vez más dosificas las estelares entregas de un **Jean Giraud** progresivamente ausente del cómic estandar -y del propio cómic-. En este sentido se demuestra práctica pero discutible la elección de **Michel Blanc-Dumont**. Naturalmente, su estética no escapa de los estilemas impuestos por el maestro **Gir**, impronta que diversos discípulos han desarrollado en otras tantas direcciones: fructífera en el caso de **Hermann**, mimèticamente inútil en el de **Ives Swolfs**. O clónica como **Colin Wilson**, a cargo de la serie y que a la postre modernizó el diseño de la página y la planificación respecto a su idolatrado predecesor. Y ahora **Blanc-Dumont**, reputado ya en el género desde mediados de los setenta con su western revisionista *Jonathan Cartland*, que desarrolló el estilo de **Giraud** en su vertiente más naturalista y serena. Un preciosismo a menudo estático pero también espectacular, en ocasiones ineficaz a causa del guión pero de un impacto estético indudable. Poco o nada de lo cual se encuentra en este álbum: un trabajo digno pero rutinario, étnicamente convencional y con frecuencia monótono.

En el siempre infravalorado capítulo del guión cabe recordar que **François Corteggiani** tomó el relevo de un **Charlier** en franca decadencia para introducir una cierta frescura argumental tras aquellas tramas paulatinamente delirantes. Aportó a *La juventud de Blueberry* aventuras intrascendentes pero correctas: no emociona pero entretiene. En *La solución Pinkerton* plantea una historia de espionaje y alta política con una ápice de misterio -previsible- al desarrollar la odisea de una misión de paz en la ciudad de Atlanta, ocupada por el célebre general sudista John Bell Hood. Aunque de nuevo el protagonista asume su rol de soldado rebelde, tratado injustamente pero voluntario para toda misión imposible, por enésima vez tras las líneas enemigas y víctima propiciatoria del imprescindible complot.

Álbum, en suma, para incondicionales del teniente o nostálgicos a la espera de un próximo *Mister Blueberry*, por cierto de interés progresivo.

Yexus

House Of Secrets
Steven Seagle & TeddyKristiansen
Editorial Norma

Empieza con la línea perfecta que se inclina y retuerce de manera inesperada.
House Of Secrets, Elevación A nº 7

La estructura de *House Of Secrets*, que pudo parecernos rígida en los cuatro primeros episodios -la Corte de los Secretos -el acusado -la testigo-, ha ido fluyendo, retorciéndose y creciendo al igual que crecía el diseño del arquitecto en Elevación A, y de un Seattle complementario del retratado por **Peter Bagge** en *Odio* los arquitectos de la serie nos trasladaron primero a un viaje por carretera -en algo que podríamos llamar *road cómic*- y después a un viaje en el tiempo, para, en la última saga publicada en España -*Libros De Ley*-, mostramos como la injusticia y la arbitrariedad son independientes de tiempo y época.

Pero, ¿de que trata en realidad esta serie Vertigo que recupera el nombre de un tebeo de misterio de los años 50? *House Of Secrets* habla sobre todo de esa clase de secretos que pesan en el corazón y que

destruyen o cambian las vidas de los que se ven afectados por ellos. Pero habla también de otras pequeñas mentiras y pequeños miedos, más cotidianos, como la timidez a la hora de pagar en una tienda cuando te gusta la dependienta y no te atreves a decírselo o el miedo a usar un urinario público cuando hay gente alrededor... mentiras y miedos que no por absurdos, pequeños o ridículos dejan de afectarnos. Quizá el mayor mérito de la serie en este aspecto sea que, bajo un envoltorio de genero fantástico con casa encantada y espectrales jueces, nos retrata miedos reales de personas reales y perfectamente reconocibles.

Con la inestimable ayuda de gente del talento de los **Pander Bros**, **Duncan Fegredo**, **Deam Ormston**, **Guy Davis**,

D´Israeli y **Christian Højgaard**, a la hora de diseñar las *otras habitaciones*, no por secundarias menos interesantes, dos han sido los arquitectos de esta Casa de Secretos. Inteligente constructor de personajes mentirosos y complejos, Steven T. Seagle -que no en vano empezó su carrera colaborando con ese otro gran guionista llamado **Matt Wagner** que convierte la complejidad en aparente sencillez- goza de una las mejores prosas del panorama del cómic Americano y aquí, entre otros riesgos narrativos, juega la baza de presentarnos como protagonista a Rain, una chica no especialmente simpática a la que resulta difícil comprender y que miente constantemente desde la primera viñeta, pero quizá este hecho y su agresividad emocional añaden más dimensiones al personaje. Puede que Rain sea la verdadera casa de secretos de la serie. Secundando a Seagle, el otro arquitecto de esta Casa ha sido **Teddy Kristiansen**, un dibujante capaz de asimilar los logros expresivos de un **Kent Williams** o un **Jon Jay Muth** y hacerlos evolucionar consiguiendo un estilo propio, perfecta síntesis de modernidad, realismo, expresividad y pulso narrativo. Incluso si *House Of Secrets* no hubiera tenido otros méritos -y los tiene más que sobrados-, el haber podido disfrutar del talento de **Kristiansen** durante 25 meses habría sido más que suficiente para considerar la serie como uno de los cómics más importantes de los últimos años. Un lujo.

Germán Menéndez

Shang-Chi, Master of Kung Fu
Doug Moench & Paul Gulacy
Forum. Tres tomos

Los aficionados a los clásicos Marvel están de enhorabuena. Tras un largo período de sequía Forum anuncia importantes novedades editoriales, concretadas en la línea Excelsior y proyectos similares. Para ir abriendo boca, está ya a la venta la reedición de una de las mejores sagas de los años 70, el *Shang Chi* de. **Moench** y **Gulacy**.

Tres impecables álbumes a color que recopilan, a buen precio, los episodios que entre los números 29 a 51, de la edición USA, realizaron estos autores. Lástima que no aparezca un especial de 32 páginas en el que reintroducían al personaje del Dr.. Petrie.

Doug Moench y **Paul Gulacy** son buenos autores por separado, pero al juntarlos se crea una química especial que da como resultado obras del calibre de *Six from Sirius*, *Slash Maraud* o *Sangrefría*. Además de inolvidables historias de personajes como Batman, James Bond o este Shang-Chi, para muchos de nosotros su obra maestra. Pese a todas sus virtudes, *Master of Kung-Fu*, es una obra de juventud. Como tal se le encuentran defectos. Un excesivo recargamiento en los textos por parte de **Moench**, cierta rigidez en las figuras y esquematismo en los fondos, responsabilidad de **Gulacy**. Pero todo eso desaparecerá al sumergirse en la historia. Los autores construyen una trama repleta de acción trepidante, personajes inolvidables, giros y situaciones inesperadas. Todo ello añadido a una capacidad narrativa y una puesta en escena que para si quisieran muchos de los nuevos dibujantes de la generación Image. No en vano **Gulacy** es el más aventajado discípulo de **Jim Steranko**.

Estamos ante una de esas obras cuya reedición está plenamente justificada. Cualquier aficionado, al buen cómic, que la lea no saldrá decepcionado.

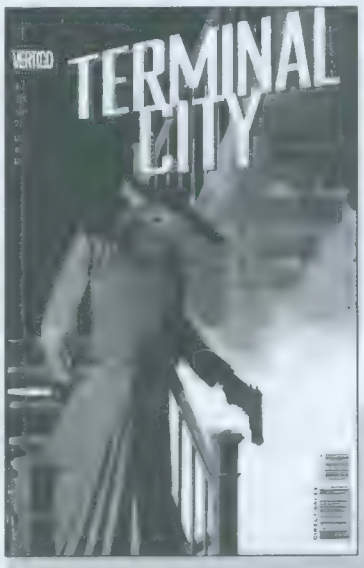
Alejandro F. de Caveda

Terminal City
Dean Motter & Michael Lark
Norma Editorial .Tres tomos

Con *Terminal City*, miniserie de la línea Vértigo, el guionista **Dean Motter** y el dibujante **Michael Lark** dirigen su mirada hacia un mundo del mañana que es en realidad una recreación nostálgica del New York de finales de los años 30 -ciudad anfitriona de la exposición universal de 1939- travestida en una desconchada urbe futurista sósias de la *Metrópolis* de **Fritz Lang** y **Thea von Harbou**.

Su alambicada trama es todo un repertorio de personajes bizarros y situaciones extravagantes que harían las delicias del **Howard Chaykin** más desmelenado. Gansters monstruosos a lo **Chester Gould**, dictadores de opereta, robots malhumorados, superheroínas en la tradición eisneriana, hombres de las mil caras, funámbulos, objetos fabulosos -los ojos del profeta Nostradamus enjoyados en ámbar; una misteriosa maleta que pudiera ser la caja de Pandora-. Todo ello vehicula un sentido homenaje a la forma de concebir las ficciones imaginativas durante los años de entre guerras mundiales´sin olvidar citas a la cultura popular de los tiempos posteriores, como los delirantes combates del veterano púgil Kid Gloves -trasunto de **Joe Louis**- contra primates y autómatas, son una hábil recreación del relato *Acero*, de **Richard Matheson**, incluido en la antología televisiva, de **Rod Serling**, *Twight Zone*.

La visión melancólica, por esa sensibilidad desaparecida, elude sin embargo la autocomplacencia. La ciudad terminal es un espejo del fracaso en el que desembocó aquel espíritu utópico de la *World's Fair*, fusión del sueño americano con los ideales del progreso tecnológico. Tanto el guión de



Motter como el diseño de **Lark** - un cruce entre el agradable trazo de **Daniel Torres** y la deleitación por los escenarios ruinosos y decadentes de un **Enki Bilal**- nos retrata un entorno desolado, un vertedero social, arquitectónico y político con ecos de las distopías de **Orwell** y **Huxley**.

Pero no se saque la conclusión de que *Terminal City* es una obra amarga. Hay grandes dosis de humor y cierta callada ternura. La clave puede resumirse en la bella viñeta que ilustra el emotivo reencuentro de dos viejas estrellas de cine mudo, frente a un cartel que los recoge, a ellos de jóvenes, en un film llamado *Young Love*. Y es que los sueños pueden morir pero siempre nos quedará París.

Rubén Paniceres

Lope de Aguirre. La expiación
Ricard Castells & Felipe H. Cava
Edicions de Ponent

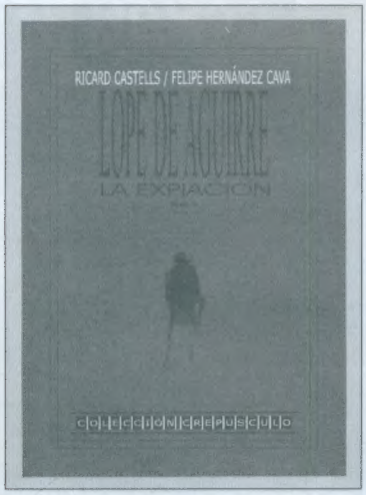
Ricard Castells empezó a trabajar en los cómics allá por el año 73 haciendo historietas de terror para las revistas españolas dedicadas a ese género. Salvo incursiones puntuales en Cavall Fort y Cimoc, su trabajo no ha podido llegar al público mayoritario. Publicaciones atípicas, como la revista Injuve, la tristemente fallecida El Ojo clínico, o A quemarropa, el diario de la Semana Negra, han contado con algunas de las producciones del artista catalán. Mientras, en su carpeta, permanecen algunas de las más innovadoras propuestas gráficas de la historieta hecha en España.

Afortunadamente ahora, un editor valiente, **Paco Camarasa**, nos regala con el precioso álbum *La expiación*, dibujos de **Castells** sobre guión de **Hernández Cava**. La historia de la producción de este soberbio trabajo es digna de figurar en un Expediente X. Encargado, en 1991, por la editorial Ikusager como parte final de la trilogía sobre la figura del conquistador renegado **Lope de Aguirre**, que **Cava** escribió para **Enrique Breccia**, **Federico del Barrio** y el propio **Castells**, nunca vio la luz, por problemas con el editor. Los libros de **Breccia** y **del Barrio** corrieron mejor suerte y, cada uno a

su manera, son grandes obras. Hoy podemos ver que la tercera parte es la más arriesgada , la que más muerde en la búsqueda de soluciones gráficas, la menos deudora de la repetitiva forma de narrar, en cómic, a que estamos acostumbrados.

Las alabanzas que la prestigiosa revista The Cómic Journal lanza sobre el trabajo de **Castells**, como integrante de la mejor vanguardia europea del cómic, son justificadas. Este libro lo prueba.

En cuarenta y siete páginas **Castells** hace un despliegue de técnica en la descripción de sentimientos, emociones y



acción mediante el uso del color. Ofrece hallazgos en el montaje de las viñetas en la página, para narrar el momento interior, sin recurrir al fuego de artificio distributivo que, tantas veces transforma la historieta en lo que **Alan Moore** llama *cine pobre*. La sutileza con que están dibujados los personajes reclama del lector complicidad en la tragedia que se está viviendo, y le invita a descubrir en las oportunas manchas de acrílico la descarnada situación a la que en la búsqueda de libertad, acaso justicia, **Aguirre** ha llevado a sus hombres. El conquistador del Nuevo Mundo que escribiera que en el infierno hay pocos reyes porque, de estos, hay pocos, que si más hubiese más de ellos estarían en las cazuelas de Pedro Botero, fue a morir a un lugar rodeado de la traición, la tristeza y la nada. Persiguiendo un sueño abrazó una pesadilla. Esto es lo que ha sabido reflejar, transmitir, en su libro **Castells**. Me atrevería a insinuar que lo hizo mejor, más palpablemente, que el guionista y, tratándose de quien se trata, no es cosa baladí.

Algún error en la situación de los diálogos -página 5, viñeta 5ª, por ejemplo- que equivoca la lectura es lo que se puede poner del lado de lo negativo.

Hay razones abundantes para recomendar este trabajo, no es la menos importante el acopio de valor y fe en el tebeo, como lenguaje, que conlleva esta cuarentena larga de páginas. A veces hace falta que alguien apueste fuerte en este negocio, si queremos que la palabra *arte* sea, cuando hablamos de tebeos, algo más que otro lugar común al que referirnos para no decir nada. Enorgullece ver que no todos los héroes han muerto.

Angel de la Calle

Si yo fuera hombre
Julie Doucet
Camaleón ediciones

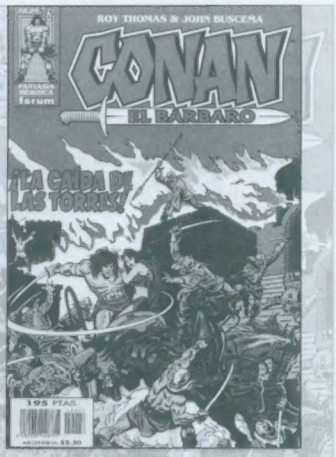
Nosotros somos los muertos, la revista dirigida por **Max** y **Pere Joan**, se ha decidido a lanzar al mercado su propia colección de álbumes, denominada *Bueno y raro*. Para iniciarla, han escogido una obra que cumpla, al menos en parte, las premisas del título de la colección. *Si yo fuera hombre* de **Julie Doucet** ha sido la seleccionada para tal fin. **Julie Doucet** es una joven historietista canadiense cuyo trabajo ya había aparecido con anterioridad en NSLM y El Víbora -lo de *joven* más que tener que ver con el tiempo trascurrido desde su año de nacimiento, 1965, se refiere al hecho de que tiene aproximadamente la misma edad que el autor de este texto-.

Si yo fuera hombre recopila una serie de historias cortas, realizadas entre 1990 y 1997, en las que la propia autora es la protagonista y que proviene de los sueños de ésta. Pero no se trata de una narración con una fuerte carga onírica en el estilo de las últimas obras del propio **Max** -las más que recomendables *Monólogo y alucinación del*

gigante blanco y *El prolongado sueño del Sr. T*-, si no que nos ofertan un mundo mucho más prosaico, aparentemente más real pero también lleno de significado. Así, podemos encontrarnos con gente follando encima del capó de un coche, amputaciones de genitales externos, maquinas fotomatón que realizan fotos de tu propio pasado pero desencuadradas o apariciones estelares como la de Nick Cave haciendo de celestina; todo ello narrado con un personal estilo de dibujo que podríamos denominar como *caricatura deformada*, por definirlo de manera tan breve como probablemente incorrecta.

Pero lo más destacable de este trabajo de **Julie Doucet** es su lucidez a la hora de explorar un realidad social, que no es otra que el papel de la mujer en la sociedad actual, de una manera tan directa como sutil, tan en apariencia burda como elegante, tan deformada como fiel a la realidad, tan descarnada como sentida, tan reivindicativa como alejada del panfleto... etc. *Si yo fuera hombre* nos ofrece, parafraseando a **Silvio Rodríguez**, *la vida goteando de un seno.*

Norman Fernández



Conan. El barbaro
Roy Thomas & John Buscema
Forum

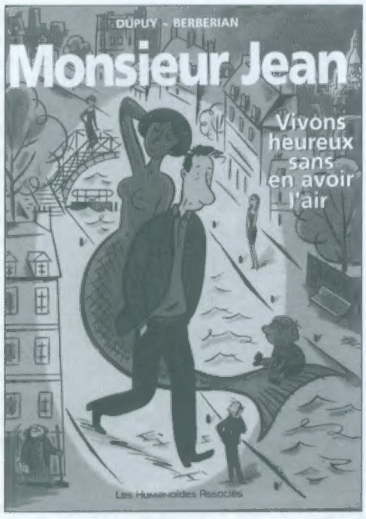
Desde hace poco más de un año, se encuentra en el mercado una nueva edición del mensual *Conan el bárbaro*. Entre los atractivos que ésta presenta se encuentra el respeto al formato, la numeración y coherencia de la obra; la cuidada traducción, inclusión de ilustraciones de artistas españoles, una impagable página en la que **Roy Thomas** comenta las incidencias en la creación de cada cómic, y un apartado gráfico por el que han pasado y pasarán artistas como **Barry Windsor. Smith**, **Neal Adams**, **Howard Chaykin**,...

Mención aparte merece el equipo actual. Nos encontramos en el número 30, y eso significa leer guiones de **Roy Thomas** en su mejor momento, cuando da coherencia y continuidad a la obra al trufarla con una serie de personajes y situaciones, que dotan a la saga de un ritmo narrativo que va más allá de la mera concatenación de aventuras bizarras de un bárbaro, acercándose a un tono épico al mezclar lo sobrenatural y lo cotidiano en una especie de realismo mágico, o al implicar casualmente al cimerio en acontecimientos de suma importancia tanto para la época hyborea como para el personaje. **Thomas** sabiendo que cuenta con un profesional que podrá hacer un buen dibujo y entregarlo a tiempo, puede centrarse en su vocación de guionista y relajarse en su trabajo de editor.

Es el momento de disfrutar con los dibujos de **John Buscema**, cuyo arte cimentaría el desarrollo editorial de Marvel durante los 70. Su dominio de la técnica básica del dibujo le capacita para reflejar todo tipo de ambiente. Desde la sórdida cantina, a la corte más engalanada. Su capacidad de composición y dominio de la viñeta hacen que su dibujo nunca aparezca saturado, no necesita hacer grandes viñetas para hacer grandes dibujos. **Buscema** usa un lápiz ágil, con ritmo y claro en los pasajes de acción, fotográfico y expresivo en el retrato de los personajes, sensual y carnal en sus mujeres. Su dibujo se ve perfectamente embellecido por el entintado, firme y detallista, de **E. Chan**.

Nos encontramos ante una serie cuyo interés decaerá a medida que la magia de estos creadores desaparezca, pero esto tardará muchos números en ocurrir y, recuerden, lo mejor de la colección está aún por llegar.

Nino Ortea



Monsieur Jean. Vivons hereux sans en avoir l'air
Dupuy & Berberian
Les Humanoïdes Associés, 1998

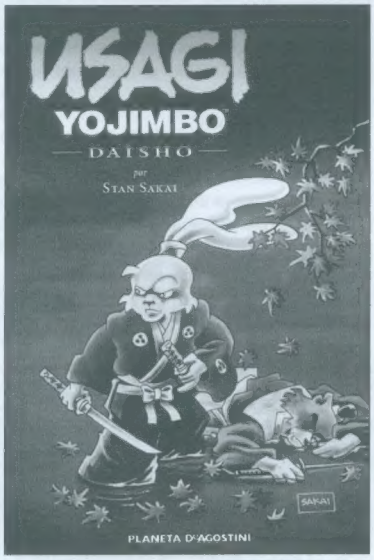
Continúan las vivencias de este escritor ahora treintañero, que nació en el cómic hace siete años por obra y gracia de la extraña pareja **Dupuy** y **Berberian.** Y digo extraña porque estos dos diseñadores, ilustradores de libros para niños y autores de historietas trabajan juntos en los fondos, viñetas, textos, diseños, composición de página, etc., siendo este un método de trabajo sin reglas poco habitual hoy en día, pero si a los resultados nos atenemos resulta francamente recomendable. Herederos del trazo sintético y elegante de autores como **Chaland** y **Clerc** por nombrar algunos -**Franquin**, **Herge**, **Jijé** y **Margerin** también están en su obra-, estos dos perfeccionistas de la viñeta han puesto el listón demasiado alto con esta obra.

Pero *Vivamos felices sin parecerlo* es un álbum tramposo en el buen sentido. Monsieur Jean es como nosotros -los que tuvimos tenemos o tendremos su edad-, con sus problemas de madurez, de relación con su trabajo y sus amores, familia, amigos... pero sobre todo es una historia de nostalgia bien entendida, de pérdidas y de elecciones. De cambios, de huecos, de vacíos. De esa adolescencia mental que cuesta abandonar a una etapa de decisiones que antes nos habíamos negado a hacer y que ahora cambian nuestras vidas. Y todo esto nos llega muy fácil, porque es algo con lo que vivimos y nos sentimos identificados. Construimos la obra de nuestra vida con un plantel de buenos secundarios, de lugares de encuentro, de anécdotas que utilizamos para salir adelante con mayor o menor suerte.

Monsieur Jean no es el adolescente de los primeros albumes. Ahora debe tomar una decisión para no perder a su pareja, y en esta historia llena de pequeñas historias que intercomunican -en este caso la de un cuadro asociado a un libro-, le resulta fascinante la del pintor Zdanovieff, un hombre comprometido con un amor, para el que el arte y la belleza son más importantes que el dinero. Jean se ve en el pintor, y saca consecuencias.

El cambio de lenguaje gráfico en este álbum está asociado seguramente al cambio de sus autores, que reflejan en su personaje sus vivencias y su madurez creativa, y la obra adquiere esa coherencia y ese rigor en los diálogos y situaciones que hacen de un cómic algo más que un entretenimiento esporádico. Monsieur Jean sigue abandonado por las editoriales españolas, a pesar de sus premios en Angouleme, las buenas ventas en Francia y su edición en Canadá por Drawn & Quaterly. Es clásico y a la vez con ese tufo a *independiente guai de cosas cotidianas* que tanto tragamos estos días. Un buen momento para publicarla.

Javier Riva



Usagi Yojimbo
Stan Sakai
Planeta-DeAgostini

Una cosa es una película de **Martin Scorsese** y otra una película de **John McTiernan**. Las dos son igualmente válidas, pero cada una proporciona una serie de sensaciones propias, diferentes de las de la otra. Una puede dar que pensar mientras la otra se conforma con distraerte el pensamiento. Cada una cumple con un objetivo diferente, e intenta alcanzarlo por medios completamente distintos.

Todo esto viene a cuento de que cada película, cada libro o cada tebeo tiene un propósito y unos objetivos definidos. No se puede valorar por el mismo rasero el V de Vendetta de **Alan Moore** y **David Lloyd** y el Usagi Yojimbo de **Stan Sakai**, cuando van dirigidas a un público y unos objetivos diferentes.

Si alguien quiere leer un tebeo serio, profundo, trascendente, que revele aspectos ocultos de la vida o muestre una visión descarnada de algún conflicto humano, que no compre Usagi Yojimbo. Sólo pretende entretener con historias bien contadas, con personajes simples -que no simplistas- al tiempo que proporciona elementos y detalles de la vida cotidiana del Japón del siglo XVI.

Cualquiera que busque un Capitán Trueno o un Guerrero del Antifaz, encontrará placer y diversión en las andanzas de este conejo samurai contadas con una virtuosidad narrativa de lo más encomiable -si bien Sakai no es ningún innovador del lenguaje, hay muy pocos que narren con su misma eficacia y claridad-.

Lectura compulsiva, entretenida y simpática, con buenas intenciones (con mensajes tal vez en exceso simples para el mercado europeo y que lo hacen ideal para todos los públicos), buen dibujo y aventuras escritas con criterio y eficacia.

Como decía al principio una estupenda obra de simple esparcimiento; quien busque algo más serio que vaya a otro lado.

Lorenzo Díaz

Detective Conan
Gosho Aoyama
Planeta-DeAgostini

Hacía mucho tiempo que no disfrutaba sentándome a leer un tebeo por el mero placer de leer. A leer un tebeo intrascendente pero entretenido, bien hecho, bien dibujado, que me permitiera olvidarme de mis supuestos conocimientos de cómic para sumirme en su lectura con el principal interés de saber qué pasará después.

Ultimamente parece que cada vez hay más tebeos así, y mi lado lector lo celebra con alborozo. Detective Conan de **Gosho Aoyama** es uno de esos tebeos que uno empieza a leer por la página uno y para la página cincuenta está enganchado para las quinientas siguientes. La premisa es retorcida pero sencilla: Shinichi Kudo es un detective al que unos hombres de negro administran un veneno experimental que lo convierte en niño, y que es adoptado -o así- por la familia de su novia Ran. Por supuesto, su novia desconoce que el niño que vive en su casa es su novio, y Shinichi, ahora Conan Edogawa, se pasará las historias ocultando este hecho mientras busca a los hombres de negro y resuelve un caso policiaco tras otro.

Y es en los casos policiacos donde se centran las historias de Detective Conan. Casos al estilo **Agatha Christie**, donde tanto protagonistas como lector intentan descubrir quién es el asesino usando las pistas que se encuentran en el lugar del crimen, siendo el autor lo bastante honrado como para no escamotear datos y permitir que el lector pueda adelantarse a la inevitable explicación de Conan.

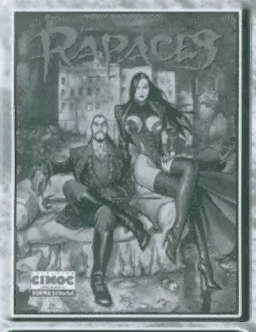
Manga muy accesible para el lector occidental, es uno de esos pocos tebeos que uno puede comprar a su sobrino sabiendo que también puede disfrutarlo su madre. En cuanto a mí, ya lo decía antes, hace mucho que no disfrutaba de una lectura tan amena y entretenida que para colmo -poniéndonos serios- está excelentemente bien narrada, escrita y dibujada.

Y lo mejor de todo es que tiene muchas páginas. Como 180.

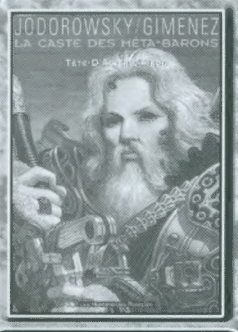
Lorenzo Díaz

NOVEDADES MAYO

NORMA Editorial



RAPACES
Dufaux - Marini
56 págs. 1300 ptas.

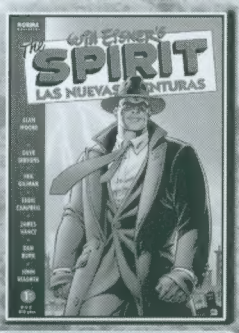


LA CASTA DE LOS METABARONES 5:
CABEZA DE HIERRO EL ABUELO
Jodorowsky - Giménez
64 págs. 1500 ptas.

LORNA Y SU ROBOT
Alfonso Azpiri
96 págs. 1975 ptas.

DREAMS
Luis Royo
80 págs. 1975 ptas.

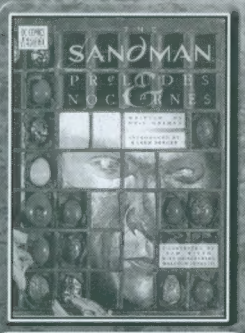
CORTO MALTÉS: CITA EN BAHÍA
Hugo Pratt
40 págs. 650 ptas.



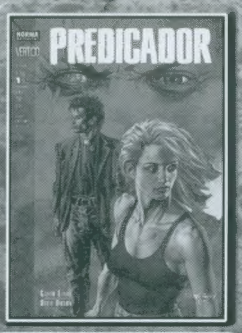
THE SPIRIT: LAS NUEVAS AVENTURAS nº1 (de 4)
Moore - Gibbons - Gaiman...
56 págs. 850 ptas.

PITT
volumen recopilatorio 1
Dale Keown
120 págs. 1750 ptas.

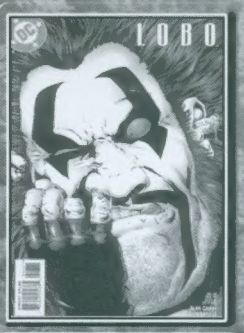
PITT: EN LA SANGRE
Richard Pace
24 págs. 350 ptas.



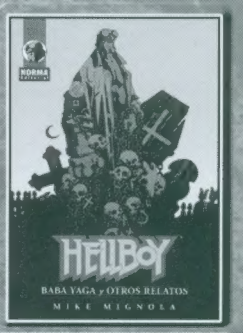
THE SANDMAN:
PRELUDIOS Y NOCTURNOS
Gaiman - Kieth - Dringenberg
208 págs. 2750 ptas.



PREDICADOR:
GUERRA AL SOL nº1 (de 2)
Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.



LOBO:
LA GRAN PELEA
Grant - Critchlow - Ronald
48 págs. 750 ptas.



HELLBOY: BABA YAGA Y OTROS RELATOS
Mike Mignola
72 págs. 975 ptas.